
Style Game Magazine
新遊戲時代雜誌
新遊戲時代雜誌★遊戲攻略
遊戲領航員
1995 9/1
第27期
STYLE
HINT
遊戲領航員
●阿達魔術師完全攻略
●比薩大亨新手上機篇
●魔界之泉攻略提示
●先知的魔寶石完全攻略
●炎龍騎士團Ⅱ完全攻略



STYLE HINT

遊戲領航員1995 9/1

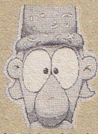
27

阿達魔術師完全攻略　紀榮綱…………01-09
比薩大亨新手上機篇　林義傑…………10-14
魔界之泉攻略提示　編輯室……………15-18
先知的魔寶石完全攻略　林秋芬………19-25
炎龍騎士團Ⅱ完全攻略　編輯室………26-38
錦囊密技………………………………39-40
RPG小説實驗室　楊糧暢………………41-50
程式設計實驗室　林聰良………………51-57

◉撰文／紀 榮 綱

阿達魔術師





第一幕

一陣敲門的聲音，把我從睡夢中吵醒。敲門的人說校長 Anch Chancellor 有事找我，於是連忙從床上爬起來，打開衣櫥拿走錢包。接著走出房間，下樓去找校長。

往樓下走了四個階梯，經過了一些雕像之後，找到了校長室。校長說：Ankh Morpork 市現在正在遭受龍的威脅，需要一個人來解決這個問題，這個人要非常的聰明、勇敢，經過考慮之後他選中了我。現在要做的第一件事，就是到圖書館中找一本書，書名叫做「Concise Compendium of Dragons Lairs」。離開校長室之後，我朝樓下的圖書館走去。

到達樓下的大廳中，我看到了儲藏室，而另一邊是圖書館的入口。我走進圖書館內，跟館內的猩猩管理員溝通了老半天，還是無法拿到那本書。我走向另一邊的儲藏室，發現裡面暗暗的沒有任何光線，我張大眼睛之後找到了一支掃把。這支掃把給了我一個主意，我可以用它叫醒在衣櫥上睡覺的魔法箱，所以我帶走這支掃把，然後回到了房間。

回到房間之後，我用掃把敲敲衣櫥上的魔法箱。它醒來之後跳到地上，我將掃把丟給它，箱子張開口，將掃把儲存在它的肚子內。現在有了忠實的箱子跟著我，我想應該再去圖書館試試看。

走進圖書館內，找到圖書管理員，一樣是比手畫腳了老半天，仍然拿不到那本書。我忽然想起來，箱子內有一根香蕉，將香蕉遞給了猩猩圖書管理員，果然那隻猩猩馬上將書找出來。拿到書之後，馬上走到校長室。

我將書交給校長，他花了點時間看這本書。然後他說書中講的是一種探測器，這個探測器它能夠追蹤龍的蹤跡，然後找到龍穴。要做出這種探測器，得要有五種物品配合才能製作，它們分別是：龍的氣息（Dragon's breath）、魔法杖（a staff）、小魔鬼（an imp）、捲髮器（a hair roller）、平底鍋（a frying pan）。校長將尋找這五樣物品的重大責任指派給我。說完話之後，校長將書遞回來給我，催促我趕緊離開學校進行任務。

在離開大學之前，我想，或許要帶一點食物在路上吃。我走進餐廳內，發現 Windle Poons 的旁邊有一根魔法棒，我想了一想，將箱子中的掃把拿出來，然後迅速的將掃把跟魔法杖對調，這樣就擁有一件物品。拿到魔法棒之後，趕緊離開

餐廳，往大學的前院走去，準備離開學校，去找其它四樣物品。

大學前院中，我最先注意到，坐在椅子上的魔法師。他一直吃東西，嘴吧似乎沒有停下來過。我過去跟他說話，在經過一陣交談之後，他教我一個新的法術。他說這個法術可以開大門，我照他教的方式，對著大門施法，試試看有沒有用。結果是我用這個法術變出了一隻青蛙，既然是我變出來，不應該亂丟，就把這隻青蛙塞進箱子中。我仍舊嘗試用法術開門，在我試了幾次之後，還是沒用。最後還是用腳將大門踹開，離開大學後，我決定先到本市的廣場（Square）中。

有一堆老人在廣場中，我可不想被他們纏住，聽一堆陳年事跡。避開這群老人之後，我看到一棟房屋前掛著奇怪的招牌，進去看看是什麼行業。走進去之後，我才知道是心理醫生診所，這時櫃檯小姐叫我馬上坐下來並閉嘴。我坐下後跟在旁邊的Troll說話，還發現他後面有一張蝴蝶網（butterfly net），由於Troll擋住了蝴蝶網，現在無法拿，只好離開了心理診所。

廣場的底邊鎖著一個稅務官員，像這麼好的機會，我可不會錯過。馬上從旁邊的攤位上，拿起一個番茄（tomato），然後將番茄丟向



稅務員。丟一個不過癮，準備再丟一個。當我從攤位上拿起另一個番茄時，發現上面有蟲（worm），嚇了我一跳，趕緊將番茄丟在地上。只見那隻蟲爬了出來，或許這隻蟲以後會派上用場，於是將蟲撿了起來，放進箱子內。

心理診所內的蝴蝶網一直在我心中纏繞不去，我決定再進去一次。跟上次一樣，被命令坐下來。這次坐在兩人的中間，我先跟那個一直在哭泣的女孩子說話，她說她有一個愛人，在她小時候就不見了，眞是太不幸，跟她說完話之後。我拿走了蝴蝶網，然後離開診所回到了廣場。

有一個小混混在廣場上，他站在市政府的大廈旁四處張望。我走過去跟他說話，這個小混混問我要不要錢包，我趕緊看一下我身上的錢包，居然被他施展小手摸走了。我威脅小混混說，要抓他法辦，除非教我扒手的技巧。在學會之後，就要實習一下，我走到那群老人之中，經過幾次失敗之後，成功的偷了一件燈籠褲。

廣場不遠處是本市的一條街道（Street），街道上的第一間店面是美髮店。我走了進去，首先看到坐在椅子的是一個胖胖的夫人，正在燙她的頭髮，在她頭上的正是捲髮器。我想了一下，然後跟她交談，告訴她說用捲髮器燙頭髮是傳統的方式，傳統就是代表不怎麼流行。說完話之後，這位胖胖的夫人，馬上叫美髮師將捲髮器取下來。美髮師將捲髮器放進他的口袋中，這正好是我計畫的一部份，現在只要施展扒手技巧，扒走捲髮器，就完成了整個計畫。

跟美髮師說話，在經過一陣交談之後，我讓他想起了失去的愛人。可眞是巧，又一個人失去了愛人。當美髮師正在做白日夢，幻想他那位失去的愛人時，我的機會來了。施展了扒手功夫，從美髮師的口袋中將捲髮器拿走。這下子我又多了一樣物品，離開美髮店，繼續往街道下走過去。

在途中經過了賣魚的攤販，我停了一下，繼續往下走。接著經過陶器店，陶器店旁邊有盞街燈，街燈下有個人正在發表一些駭人言論，不理他，往街尾走。我走到了一家玩具店後，裡面有亮亮的東西吸引我，我拿走了在門旁的玩具，然後又在櫃檯上的線球上拿走一段線團（String），離開玩具店。

離開街道後，我走到了本市的馬廄。在馬廄四周仔細的察看，發現有匹驢子在欄杆後，除了驢子之外，還發現馬車旁有一袋玉米，我從玉米袋中抓了一把玉米。

國王居住的王宮，我決定去拜訪一下，走過去時，門口的兩個警衛正在聊天，他們在講一些私事。當我要進去時，他們阻止我，剛巧我聽到他們兩人的談話，於是我向胖胖的警衛稍微暗示一下，他的朋友瞧不起他老婆的化妝。於是一場爭執就產生了，那名胖警衛打了另一名警衛，讓我有機可趁，而溜進王宮內。

王宮內有三個人在排隊，等著晉見國王，分別是農夫、女巫、及賊。我找到了王宮的浴室，就走了進去。在浴室中只有一樣東西吸引著我，那是一面鏡子。我將這面鏡子拿走，放在自己身上。察看了一下箱子中的物品，還有三樣東西沒找到，想了一想之後，我決定到小巷（Alley）中，看看能不能找到其他的物品。

穿過小巷時，我發現一塊會發

亮的奇怪石頭，站在上面時有種奇怪的感覺。接著它爆炸了，將我彈到空中，掉下來時我剛好在屋頂上。這時我看到了市政府大廈高塔（Tower），我想要是能站在上面，一定能將全市的風景盡收眼底，或許能找到龍穴，我決定冒險一下，就爬了過去。

站在高塔上，雖然能看到全市的風景，但還真令人直冒冷汗。在我察看四周時，發現龍盤據在王宮的高塔上。經過一陣腦筋激盪後，我慢慢的爬到高塔的旗杆上，將鏡子從身上拿出來，掛在旗杆頂端。然後調整鏡子的角度，讓鏡子照到龍的身上。果然龍飛了過來，看了鏡子半天，然後吐了一口氣，讓鏡子從旗杆上掉下去。我正擔心鏡子要砸破時，只見我的魔法箱已經在下面等候，一口將鏡子接住。

回到原來的屋頂上，我朝左邊走，看到一個梯子橫跨在房屋中，當我要找路下去時，不小心將它碰下去，我那忠實的箱子，早已經準備好，在下面張大嘴吧接住了梯子。這下子可傷腦筋了，我總不能跳下去吧。在左邊的房屋中總算找到一扇開著的窗戶，爬進這扇窗戶之後，我被人怒罵著，然後滾出了房子，回到小巷中。

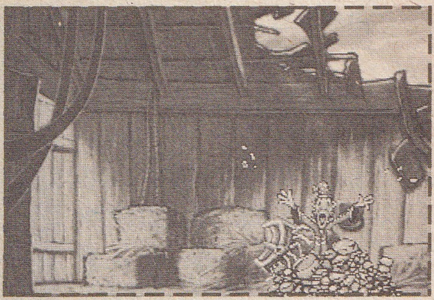
整理了一下自己的儀容，我往小巷底端走去，看看是不是能找到其他的線索。小心的繞過那塊會發亮的奇怪石頭，走到巷子的底端。發現有間房子前掛著一塊魚形招牌，不曉得這間是什麼店，我打開門走了進去。

原來這間房子是煉金術士的實驗室，煉金術士正忙著，沒空理我。在他身後的有個奇怪的盒子，察看之後，我瞭解那不是盒子而是一台照相機。近看後發現有個按鈕，我按下這顆按鈕。照相機打開了，這時有個小東西跳了出來，那就是小魔鬼。當我伸手要去捉小魔鬼時，煉金術士斥責我，叫我不要去動照相機。我決定惡作劇一下，將玉米從箱子中拿出來丟進旁邊的燒瓶中，這時我告訴術士說有奇怪的聲音，他聽了一下馬上跑出房子。但是當我正想伸手去捉小魔鬼時，它卻一溜煙的跑出房間。

我走到外面，沒發現小魔鬼，倒是在牆角發現一個小洞，我想了一下，將箱子內的線團綁在蟲上，然後將蟲放在洞口。只見小魔鬼跑了出來要捉蟲子，我這次伸手抓住了它。爲了怕它跑掉，我趕緊將這隻小東西放進箱子內。現在只剩一樣物品而已，我離開小巷子回到大學。我想最後這樣物品或許能在大學的廚房中找到。

回到大學的前院，不走進大廳，相反的我繞道往後院走。在後院時，我聞到一股食物香氣，從我頭頂上的窗戶中傳出來，使我的肚子咕咕叫。我決定一察究竟，把梯子拿出來架到窗戶上，也順便把蝴蝶網帶在身上。爬上樓梯，發現自己正在廚師的頭頂上。他正在煎一個薄餅，我用蝴蝶網將薄餅接住，然後吃掉解決了飢餓。在底下的廚師發現煎餅不見了，生氣的跑掉了。我爬下樓梯，將梯子收進箱子內，接著就走進廚房。

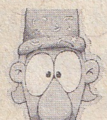
我拿走了廚師遺留下來的平底鍋，再察看箱子內的物品，算了一下，發現所有需要的東西已經找齊



了。我急忙的走向校長室，告訴校長我找到所有的物品了。

校長要我將所有的東西交給他，校長在一陣忙碌之後，做出了追蹤龍的儀器。接著他告訴我，我的任務已經完成，可以離開了。但是我想到龍穴內有一大堆金子，就抓住龍探測器往外跑，一直跑出大學外才停止，接著我就用探測器尋找龍穴。在城市的左邊找到了龍穴，希望裡面有一大堆金子等著我。

一進到龍穴內，果然有一堆寶藏。我將它全部塞進箱子中，當我全部塞完之後，我聽到一聲咳嗽聲，紅龍並不在乎我拿走牠的寶藏，相反的，牠要我幫牠一個忙。由於，牠是被邪惡的兄弟會召喚來的，所以要解除這邪惡的咒語，需要這群人身上的黃金物品，等全部黃金物品給牠後，它就會回家，不再騷擾市民。我想了一下，爲了自身的安全，我答應它的要求。



第二幕

我記得在龍穴內有一支螺絲起子（Screwdriver），拿到螺絲起子之後，爲了鼓勵我自己的勇敢，決定到破鼓酒店好好的喝一杯酒，獎

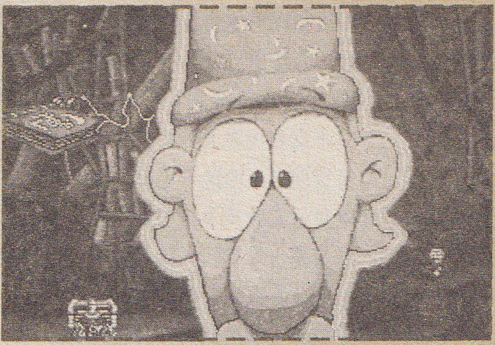
賞一下自己。

在破鼓酒店中，我注意到一個傢伙的舉止怪異。他不時的躲在桌子底下，我走過去跟他說話，原來這個傢伙昨晚在旅館中看到鬼，他說鬼將的城門通行證（Gate-Pass）拿走，也提到保險箱的密碼藏在床墊下。我走到吧台前，將所有的酒看過一次之後，才向酒保要一杯酒。我喝完那杯酒後，將杯子收進箱子中，吧台上的火柴也拿走一盒。

走到旅館進入房間內，到處瞧瞧，沒看到什麼異樣，我將床單拿走，再走到浴室中，將洗泡泡澡的泡泡精帶走。我覺得此地應該沒什麼東西可以拿了，決定先回大學。

大學的前院我只停留了一下，接著就走到後院去。後院有肥料（Fertiliser）及垃圾箱（Garbage Cans），我將它們全部塞進箱子內。然後又回到廚房，這次帶走麵粉（Cornflower），然後我看到一串香蕉掛著，自然也拿走一根。

我想召喚龍，一定要有召喚的魔法書，該是去圖書館查明的時候了。當我朝圖書館內部走時，發現有一個鬼鬼祟祟的傢伙在館內。當我靠近他時，發現他的耳朵後有一根黃金香蕉，問他香蕉用處？他說這是圖書館的特別證件，如果給他全國的黃金，或許他會將香蕉讓給我。我將在龍穴拿到寶藏全部給他，得到了那根黃金香蕉。爲了試試有沒有用，我將香蕉給了圖書管理員。那隻猩猩一拿到香蕉後，就將圖書室的密門打開，只見L-Space出現在圖書館的底端。



我進入L-Space內部，發現仍舊是回到圖書館內，但是時間已經變成晚上了。這時我聽到一陣奇怪的聲音，趕緊將自己藏起來。只見有個傢伙從秘密通道進來，偷走了召喚龍的魔法書。在他離開前，我注意打開密門時的那本書。等到他溜出圖書館後，我飛快的打開密門，趕緊跟在他後面出去。

晚上的城市果然不一樣，我跟蹤那個賊，到他們的秘密巢穴。我觀望了一直陣子之後，將巢穴入口處左邊的水管轉了一個方向。接著就離開這個地方，往旅館走過去，想要看看在酒店中那個害怕的傢伙，所提到的鬼到底是怎麼一回事？

到達旅館時，我將被單從箱子中拿出來，披在身上。接著就先打開珠寶盒，然後打開床墊，我找到了保險箱的號碼。用號碼打開保險箱之後發現裡面是一支鐵鎚，這個東西根本沒用，於是我將它放回去。我覺得根本找不到有用物品，就離開房間，將被單從身上移開塞回箱子內。

晚上的公園是什麼樣子？我倒是沒見過，就走進去公園內。發現有一個人躺在長椅上睡覺，那不我嗎！居然睡在長椅上而且沒蓋任何東西。我發現有蝴蝶在附近飛來飛去，從箱子中拿出青蛙，塞在躺在長椅上我的嘴吧內。我拿出蝴蝶網，抓住蝴蝶，爲了避免它飛走，我把蝴蝶放在箱子中。

走進晚上的街道中，讓我想起陶器店不曉得晚上有沒有開。我沿路走過去，發現魚販旁有條小巷子，拐了進去，我找到一間廁所，將廁所門打開，看到門上刻著一句密語。

走到了陶器店，發現是開著，我本想走進去，但是發現窗戶旁有個瓦罐（pot），我改變主意將瓦罐摸走，放進箱子中。在離開前，我將蝴蝶放出來，它飛到街燈下，被燈光吸引著。緊接著在另一個空間，相同一角落就發生奇怪的事。在街道上已經沒有事了，我決定去酒店。

酒店入口處坐著一個瘦弱的傢伙，我先看他身後的圖畫，然後跟他說話，趁他轉頭看圖時，將他的酒杯倒轉。等他回頭時，大發脾氣跟隔壁的人打架。酒店門口的保鏢，衝了進來，想要平息這場打鬥。我先被丟出來，趁保鏢還在酒店內，我趕緊將梯子拿出來靠在招牌上，爬上樓梯拿走招牌上的一隻鼓槌。接著我用秘密通道回到圖書館內，通過L-Space，回到白天的時間。

走出圖書館，我往餐廳走過去。用鼓槌敲響銅鑼，在前院的那個傢伙一聽到鑼聲，馬上衝到餐廳內準備用餐。我走到前院，將他遺留的梅乾整袋拿走。考慮一下，下一步要做什麼？決定去酒店看看那個遇到鬼的傢伙，問清楚通行證放在那裡。

遇到鬼的傢伙這次透露，他說：鐵鎚是用來砸碎珠寶盒的，因爲通行證就藏在那裡。我知道怎麼做了。接著我到街道去，走進賣魚販旁

的小巷子，我發現一件罩袍吊在旁邊，等著晾乾，將它拿走放進箱子內。接著走進玩具店內，拿走擺在門旁的聖誕老人玩具。接著我又再一次穿過L-Space，準備下一步行動。

下一步是進到邪惡兄弟會的秘密巢穴，這次我又在圖書館內，等待書被偷走。事情發生後，我趕緊跟出去，比那名賊早一步到秘密巢穴中。這次我在躲藏地方等待，並且將玻璃杯從箱子中拿出來。等那名賊跟屋內的人說話時，我已經將密語聽的一清二楚了。等人進去後，我也將罩袍披上，走到門邊，敲門後，依樣畫葫蘆的說一遍密語，然後就進到邪惡兄弟會內部。我參加整個聚會，但是没有認出多少人，聚會完後，該是去拿通行證的時候了。

像上次一樣，我將被單披在身上裝鬼，用鐵鎚將珠寶盒打破，通行證就拿到手，通行證照舊擺在箱子內。我想到城外去，這下子有通行證，就能夠暢通無阻的出城了。

在城門的地方，我發現火藥及煙火，當然是帶走它們。由於這兩個都是易爆物，放在身上太危險了，所以我將這兩件物品擺在箱子內。接著我將通行證給守衛看，他就打開城門，放我出城。

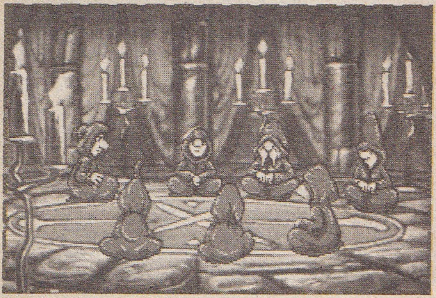
我往黑森林走過去時，發現一隻奇怪的生物，一半雞一半蜥蜴。正當我不曉得要怎麼應付它時，我那忠實的箱子，衝了過來，將這隻奇怪的東西撞飛了。地上留下了一顆蛋及一根羽毛，我撿起來放在箱子內，繼續朝黑森林走。

黑森林的最裡面有棟屋子，我走進去，發現屋子內没有一個人。我到處看看，發現火爐上的大鍋正在煮東西，靠近看之後發現是乳蛋糕（Custard），我將箱子內的瓦罐拿出來，將它裝滿大鍋內的乳蛋糕。然後趁主人没發現前，趕緊離開房子。

我往世界的邊緣走去，在世界邊緣有一個小島。島上有椰子樹，我用力搖椰子樹，椰子掉下來後，落入水中。還好我有蝴蝶網，我用網子將椰子撈起來。要放進箱子前，我懷疑裡面有什麼東西？我用螺絲起子打了一個洞，裡面居然是牛奶，不管裡面是什麼，我將椰子放進箱子內。由於在世界邊緣待太久了，我覺得有點冷，決定回到城市中。

我走進心理診所，跟旁邊的巨人聊天，才說完話，就換我去見心理醫生了。我上樓之後，談不到幾句話，醫生居然叫我下星期二再來，臨走前他叫我拿走兩張墨跡測驗紙（Ink Blots）。在樓下時，我向那位漂亮的女士說，我見過她失蹤的愛人，她聽到之後，給我一張紙條，堅持下次要我將張紙條給他。

回到廣場後，我發現小販在賣甜甜圈。我買了一個，接著看到他的背後有條巷子。信步走了進去，發現裡面有臺大機器。研究的結果，這是一部水肥處理機。這時有個傢伙走了過來，是處理水肥的工人。在跟他說話時，我發現他有顆金牙，是兄弟會的人。我將剛剛買的甜甜圈給他，只見他吃了之後，牙齒痛要找牙醫。等他離開之後，我就回到廣場上。



廣場上的小混混仍然還在四處張望，我想過去跟他說話時，發現他正跟一個人在做秘密的手勢。等他們做完之後，我問他剛剛的手勢能不能教我。他遲疑了一下，然後說手勢不能隨便教人，除非我能證明我是男人。這是什麼意思？證明我是男人，我本來就是男人，不理他的胡言亂語，我離開廣場往街道走去。

進到街道上的美髮店，我將紙條給美髮師，只見他飛快的去找他的愛人了。椅子上坐的是水肥工人，正等著看牙齒。我當然充當了一下牙醫，將他的金牙拔了下來，放在我的箱子中。做完拔牙工作之後，我離開美髮店，朝街道更遠處走過去。

賣魚的魚販引起我的注意，我停下來看他，他繫著黃金腰帶，又是兄弟會的一員。我站在魚販的攤位前，想了一陣子，從箱子中拿出線團，將線團綁住魚販攤位上章魚。接著走進巷子內，將這隻章魚丟進馬桶內。我走回魚販的攤位上，將箱子內的梅乾跟魚子醬調換。賣魚販吃了梅子之後，接著肚子痛，只見他跑去上廁所。在廁所內他被章魚吸住了，無法走出廁所，我拿走他放地上的黃金腰帶，將腰帶擺進箱子內。臨走前將他掛



在攤位牆上的圖拿走。

在小巷子中，我先將聖誕老人玩具帶在身上，然後站在那塊會爆炸的石頭上，又一次飛上屋頂了。在屋頂上有個煙囪清潔工，正在打掃煙囪，我跟他談話時，注意到他手裡拿著黃金刷子，又找到一名兄弟會的人。我將身上的聖誕老人玩具塞進煙囪內，順著第一次下到地面的方式，爬進人家的窗戶中，滾著出來。

走到煉金術士的房內，將火藥放到火爐中，在將線團接在上面。把線團當作引信，穿過屋子，最後從排水口出來。一切準備就緒後，我從箱子中取出火柴，點著線團，只聽到砰的一聲，那個煙囪清潔工被炸上天去了，而他的黃金刷子掉下來，我的忠實箱子接住刷子。我記得上次去王宮時，看到的那個小丑，他的帽子上裝飾著黃金球，自然他也是邪惡兄弟會的一員，啓程往王宮去。

王宮前的兩個守衛，這次又阻止我。我把心理醫生的墨跡測驗，給其中一個人看，他們兩人又吵架了，我又再一次成功地施展詭計。走進王宮內，馬上靠進小丑。我從箱子中拿出垃圾桶，將它套在小丑的頭上。小丑大吃一驚，只見他人衝進浴室內洗澡。我跟著他進浴室去，當然是打他帽子主意。小丑在浴缸內，正一邊唱歌一邊洗澡。我把泡泡精加到浴缸，不一會兒工夫，泡泡充滿了整個浴缸，正好遮住小丑的視線。我就大方的將他的帽子，從衣架上拿走。在離開王宮前，我同農夫談話，問他有關小偷的事。他說小偷住在城市的黑暗面，我決定去本城黑暗面一趟。

首先我必須穿過L-Sapace，接著走到城市的黑暗面，我走到底，看到一棟房子。房子的二樓陽台上站著三個女孩子，我想起廁所中的密碼。於是我問誰是Big Sally，其中一個女孩子回答說是她。我就說要Special，她回答我說Special需要三樣東西，分別是一顆蛋、牛奶、麵粉。剛好我都有，將蛋及麵粉、椰子丟給她。Big Sally叫我進到屋子內，不久之後我走出房子，眞是不錯的Special。而且我還把她的黃色燈籠褲偷了出來，這樣子我就能向小混混證明，我是男人了。不過我得先回大學的圖書館，穿過L-Space，才能在廣場上遇到小混混。

小混混對於我能給他黃色的燈籠褲，頗爲驚訝。不過他沒有食言，教了我秘密手勢。我要先練習一下，找了一個老人使用了秘密手勢，在一陣複雜的手勢之後，老人給了我一個胸罩。到底這東西從何處來的，他並沒有講，我還是將它收在箱子內，或許將來用的到。

我走回城市黑暗面時看到一名水泥工，正在塗牆壁。我注意到他手上的抹刀，那是黃金做的。我用秘密手勢跟他交談，又是一連串的手勢交談，我拿到他的抹刀了。小心翼翼的將這抹刀放進箱子中，我數了一下拿了多少物品：金牙、黃金腰帶、黃金刷子、黃金球帽子、黃金抹刀、黃金香蕉，只剩一樣東西了。

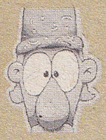
我繼續往旁邊走到達一間小房子前，這個房間的窗戶是開著的。我先把胸罩套在樓梯上，接著再把樓梯靠在窗戶。我沿著樓梯爬進房內，賊正在睡覺，當我想去拿他的黃金鑰匙時，他轉身過去睡覺。我想到用羽毛騷他的腳，於是從箱子中拿出羽毛，騷賊的腳底，他又翻回來，我慢慢的拿走鑰匙，這下子所有的黃金物品都到手了，該是去龍穴找龍的時候了。

進去龍穴後，我走過去找龍將所有的黃金物品給牠。最後解除了咒語，但是龍卻不肯回去。牠說要報復召喚牠來的人，這裡面除了兄弟會的人外，甚至包括我，但爲了答謝我，將牠從咒語中解救出來，我將是最後的一個被毀滅的人。這可是始料未及的，牠居然不遵守諾言。我的麻煩大了，趕緊離開龍穴，要想個方法將龍趕回去。

廣場上女巫正在賣東西，她推銷給我一條地毯，地毯當然是放進箱子中。當我繼續跟她交談時，她居然要我吻她，打死我也不幹。在她閉起眼睛時，我從她的攤位上拿走愛情魔法調配書，將書放進箱子內，然後腳底抹油，趕快逃離此地。我又在一次的穿過L-Space，回到召喚龍之前的夜晚。

在圖書館內，將召喚龍的書，跟愛情魔法調配書互換書皮。接著就躲起來，等賊來偷。就像前幾次一樣，書被偷走了。我跟著賊到秘密巢穴，在外面等著他們的召喚會舉行，果然不出我所料，他們這次製造出了愛情糕餅。我阻止了龍的召喚，興高采烈的衝進王宮內，趕緊將這個消息告訴國王，但是在我說完話之前，龍穿破屋頂到達皇宮內，並要求一個英

雄跟它決鬥，眞是屋漏偏逢連夜雨，這個重任又是我扛了。



第三幕

首先我請教大門口的警衛，如何成爲一個英雄，可是講了半天，沒有任何結論。接著我想校長可能會知道，回到大學後，馬上去校長室，裡面沒有人，只有校長的帽子而已。我發現校長的帽子比我的帥氣多了，順手牽羊的拿走帽子放進箱子中。

跑來跑去的有一點餓了，我想到廚房內找東西吃，在廚房裡面找了半天，根本沒有吃的東西，倒是找到了一把鍋鏟，照樣將這把鍋鏟擺進箱子內。最後我走到儲藏室，從箱子內拿出火柴，用它點著了門口左邊的燈。我在儲藏室內，找到了一包燙衣服用的漿粉。大學內能用的東西大概都找過，下一站是到酒店。

酒店的酒保後面，又擺了不同的酒。我看過之後向他要了酒，他遞給我一杯與眾不同的酒，等我喝完之後，發現杯子內有一條蟲，我將蟲從杯子中抓出來，然後用線團將它綁住，喝過了酒，我離開酒店，走向兄弟會的隱密巢穴。向上次一樣僞裝之後敲門，但是看門的人不讓我進去，只遞我一盤乳蛋糕，研究了一下這盤乳蛋糕，發現它是有特殊愛情魔力的乳蛋糕。我可不想吃它，將乳蛋糕擺進箱子中。接著走向本城的黑暗面。

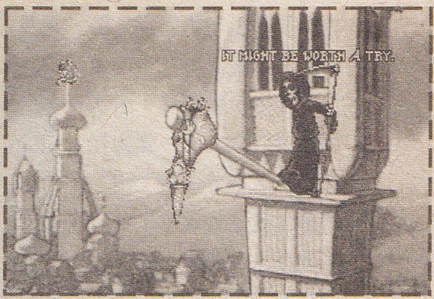
黑暗面的Big Sally或許知道一些消息，跟她交談之後，她說：英雄都要經過僞裝。我想了一下，就離開了，不曉得去那裡找僞裝。我走到賊的小房子前，將樓梯靠在窗戶上，屋子裡面沒有人，只有一口袋子。我打開袋子一看，袋子內有把刀子，將刀子收進箱中，當我要離開黑暗面時，發現本來水泥匠站的地方,有塊黑黑的牆面，或許可以用來當作僞裝，我用鍋鏟將它鏟下來放進箱子中。

我又走進街道上的美髮店內，美髮師不在裡面，在桌子上發現了兩樣東西，一樣是剪刀，另一樣是約會登記簿。既然都沒人在家，我就自然的收進箱子中。

在廣場上，我先走進心裡診所，這次我跟Troll說話。他說：英雄都應該要有鬍子的。這點倒是相當麻煩。走出診所，遇見小販。問他這次賣什麼，他說是水蛭，眞是嚇死人了，不過我還是拿了一包。我走進小販後面的巷子中，用刀子將水肥機上的橡皮帶割下來帶走。

我發現攤位上又有新的東西，是在賣蛋。我拿起一顆蛋瞧瞧看，忽然感覺蛋在動，我將蛋丟在地上，蛋破了一條小蛇在地面上滑行，我將小蛇撿起來放進箱子中。離開廣場前，我又進去一次心理診所，這次我把在美髮店拿到的約會登記簿給她，只見她在上面寫了一堆東西，然後將簿子還給我。我跟我的箱子下一步是到森林中。

我到森林時，發現美髮師還在等人，不理他。使用井旁邊的搖柄，將水桶裝滿水，從井底拉了起來，將瓦罐裝滿水，擺回箱子內，再從箱子拿出螺絲起子，將搖柄卸下來，擺進箱中帶走。



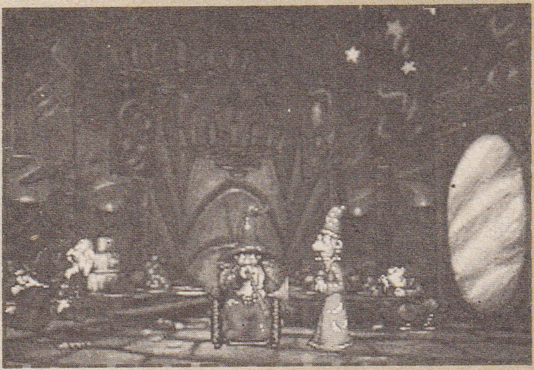
在王宮門口，我使用上次的方法，將墨跡測試紙給警衛看，當然我又進到王宮內了。我先走進浴室內，這次看到了洗澡刷，拿走它。離開浴室穿過王座，我一直朝右邊走過去進入地窖中。

地窖不時傳來慘叫聲，眞是令人聞聲喪膽。我往下走時，發現牆上有一個小洞，我從箱子中拿出那條綁著繩子蟲，將它放到洞口，有隻老鼠跑出來要抓他。在老鼠靠近我的時候，我伸手抓住了老鼠。將老鼠擺進箱子中，我覺得有點奇怪，仔細看了一下老鼠，那不是老鼠，是小魔鬼僞裝的。

我繼續朝下走，看到小丑跟他的玩偶被綁在刑求機上，我將搖柄使用在玩偶刑求機上，居然有一柄劍跑了出來，我拿起劍，發現那是把有「Ploink」聲的劍，小心的將劍收起來。在地窖最左邊有具骷髏，我從它身上撿了一根骨頭，離開地窖。

進入玩具店後，我又拿了一個玩具。接著我發現櫃檯上有膠水，我將箱內的骨頭拿出來，讓骨頭沾了膠水，然後我小心的將骨頭放回箱內，避免去黏到其它的東西。我想該是去旅館走走的時候。

在旅館的房間中，我直接走進浴室，將裝滿水的瓦罐拿出來，然



後將瓦罐放在肥皂下，讓瓦罐的水變成肥皂水。走出房間外，我看到一名水手跟另一個人、一條狗在外面，我把骨頭給了狗，這樣他就不會亂叫了。接著我跟水手交談，談了之後，水手居然要一杯牛奶，我只好去跟旅館主人要了杯牛奶。在他喝牛奶時，我研究了一下水手身上的刺青。等他喝完牛奶後，我問他有關刺青的事，但是他說只有他的鸚鵡回來後，他才肯繼續談下去，臨走前他給了我一個哨子，說這是召喚鸚鵡用的。我離開了旅館，走到小巷中煉金術士的房子。

煉金術士正在屋內忙著，我談了一下他的補給物品，他聽了之後決定前往馬廄，看一看出了什麼問題。他離開房間之後，我就可以放心的搜東西了，看了半天，發現除了相機之外，沒有其他的東西可以拿。我想大學裡應該還有一樣東西還有用，於是又回學校去。

在大學的餐廳中，那位坐在輪椅上的老法師還在。我將箱子中的小蛇放進肥料中，接著再用燙衣服用的漿粉將蛇弄直。我要做的事情，就是將掃把柄換出來，以快速的動作，我再次的偷換成功。現在我直接往世界邊緣走過去。

走了好久，總算到達世界邊緣。我先用哨子將鸚鵡吸引過來，接著將箱子中的煙火拿出來，然後用火柴點著。煙火剛好命中鸚鵡，讓它掉到水裡面。我將蝴蝶網接上掃把柄，用加長的蝴蝶網將鸚鵡撈起來，那隻濕濕的鸚鵡被我收進箱子中。在這過程中，發生一個慘劇，哨子掉到水中，並且流出了世界邊緣，我一定要把哨子拿回來才行。

我把世界邊緣的燈泡拆下來，然後把校長的帽子放在空的燈架上。接著我伸手到帽子中變出了一條手帕繩索，這條繩子相當的長，剛好可以垂到世界的邊緣外。我看了一下，然後順著繩子爬下世界邊緣。

在往下爬的途中，我遇到了死神，他說我這樣做太危險了，想要幫我的忙，讓我死的快樂一點，我根本不理他，繼續往下爬。到達世界邊緣後，我發現不遠處有發亮的東西。那是哨子，將它撿起來之後，放在身上，然後順著繩子爬回去世界邊緣。有了鸚鵡及哨子，我要去旅店找水手了。

在旅館外，我將鸚鵡及哨子還給水手。他非常的高興，我再次問他刺青的事，他透露刺青在那裡弄的。原來是美髮師幫他紋上去的，我知道後，決定先不要找美髮師，因爲有其他重要的事要先做，我往馬廄走去。

馬車旁的玉米已經不見了，我想應該是煉金術士整袋拿走了。馬車的擋泥板上，有樣東西被泥土遮住了，將刷子及肥皂水拿出來。清洗擋泥板上的泥土，洗乾淨後，露出了一塊招牌，透露一個新地址。記起來之後，就離開此地，往小巷中的屋頂上走去。

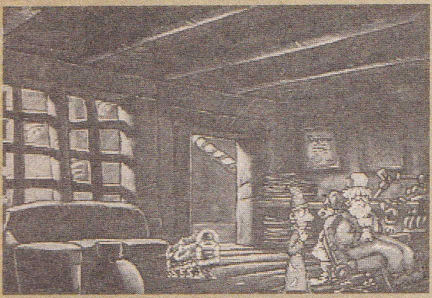
被炸上屋頂後，我把綁在屋頂間的樓梯拆下來，然後從窗戶中下來。我等著殺手從屋頂上掉下來，然後跟他說話。跟殺手說完話之後，小心的繞過那塊會爆炸的石頭。我走向本市的廣場。

廣場的底端，驢子已經被鑄在展示台上。我從箱中拿出剪刀，剪下一驢子的尾巴。這段尾巴可以當作鬍子使用。我想起馬車擋泥板上的地址 Lady Ramkin，決定去拜訪這位與衆不同的小姐。

Lady Ramkin 住的地方滿遠的，我走了滿長的一段路才到。當我敲門後，這位小姐出來，在我來不及說話時，她叫我繞小路到屋子後面去。我乖乖的走小路，繞到屋子後面。我看見她正在餵龍，眞是不尋常的寵物。我問了她一些關於龍的習性，說話結束之後，我走回前門再敲一次門，她果然又來開門，趁此機會我趕快繞道後面。

當 Lady Ramkin 還在前門時，我在後面就可以拿一些東西了。我先拿走獎章、皮帶及掛皮帶的釘子。等這些東西都安穩的在箱子後，我就離開 Lady Ramkin 的地方。走到城門口，我想他們經常在訓練，或許知道一些劍的事情。再跟警衛交談之後，他說在山中的矮人礦坑中或許有人能幫助我。

在矮人礦坑中，我找到了鑄劍師。當我要求他幫我的劍改變音調時，他說沒問題，但是有一個小小的



要求，就是要一杯Elderberrt Wine。只要酒一拿來他馬上幫我的忙，將劍變成我想要的音調，我答應他。既然出城了，我想去黑森林走一趟。

走進黑森林的房子中，我看到Nanny Ogg坐在她的椅子上編織毛衣。在她旁邊的桌上有藥水，我問那是什麼藥水，她說那是誠實藥水，可以給我，條件是我要吻她。這可是非常大的犧牲，我吃下了愛情乳蛋糕後，吻了她，拿到了誠實藥水。

有件事我覺得奇怪，毛線是從那裡來的。我順著毛線爬到了後面，找到了一隻綿羊。我先將獎章放在羊的身上，然後將小魔鬼擺進照相機中，對著羊照一張像，等照片出來後，我把它貼在從魚販拿來得照片上。我爬回屋內，Nanny Ogg居然還要一個吻，我聽了之後趕緊逃出來。在回城的途中我到森林中，將約會登記簿給美髮師，走回城中。

我到美髮店中找美髮師，問他有關刺青的事，他告訴我去找他的兒子，就是街道上的那個小混混。又要去找那個難纏的小鬼，但是為了刺青，只好再去找他了。

找到小混混後，向他要刺青轉印圖，他故意刁難不給我。我見他站在市政府的高塔旁，心裡面有一個想法。我走進小巷內，將橡皮帶放在身上，接著被送上屋頂，在爬到高塔上，我爬上旗杆，將橡皮帶繫在旗杆上，然後再綁在自己身上，往下一跳，我拿到想要的東西了。小心翼翼的回到地面上，我決定去酒吧輕鬆一下。

到酒吧後，我找一根柱子，將釘子釘上後，把羊的照片掛上去。接著我找一位名叫Braggart的人說話。講完話，我找酒保要了兩杯酒，在其中一杯加了誠實藥水。等我拿回桌上給Braggart時，故意岔開話題，引起他的注意去看羊的照片。等他回過頭之後，喝下藥酒就透露Temple of Offler的所在Gorge。我也喝完我的酒，並將酒杯收進箱子中。

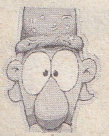
我到旅館的房間中，研究一下房門，有東西在裡面。我同它說話，居然是Bogeyman。因為某種理由在門內出不來，我斥責了它一頓，然後用螺絲起子將門卸下。只見它往酒店的儲酒地窖走過去了，我馬上跟著它。到達地窖後，我找到了Elderberrt Wine，用酒杯裝滿酒之後，我急忙的趕往矮人礦坑。

走進矮人礦坑後，我馬上找矮人鑄劍師，他在喝完酒之後，將我的劍拿去調整一下，將它變音調，現在我的劍音調是「Ting」，符合英雄的用劍了。

我往Gorge的途中，在橋上遇到邪惡的僧侶。他將我丟下河中，害我差點被魚吃掉，我爬回岸，再走回橋上，我先將地毯帶在身上，等僧侶靠過來時，我將地毯鋪在地上，然後抽掉地毯，只見他掉進河中，被飢餓的魚吃掉了。繼續往裡面走。

在洞穴內我找到一條紮眼布，先將皮帶綁在箱子上，再把自己的眼睛矇起來。箱子就帶我通過重重的障礙，到達Eye of Offler所在的祭壇上。我先將錢包裝滿沙子，然後快速將錢包跟寶石調換。糟糕！這次失敗了，我以最快的速度跑出洞穴。

走回大學的圖書館中，尋找魔法書，最後終於在書架上找到了。那是在那個鬼祟傢伙站的旁邊，我看了一下，沒錯是它。將書放進箱子中，我走回廣場，發現有全市的人都在那裡，而Lady Rimkin被綁在石頭，放在廣場中央。

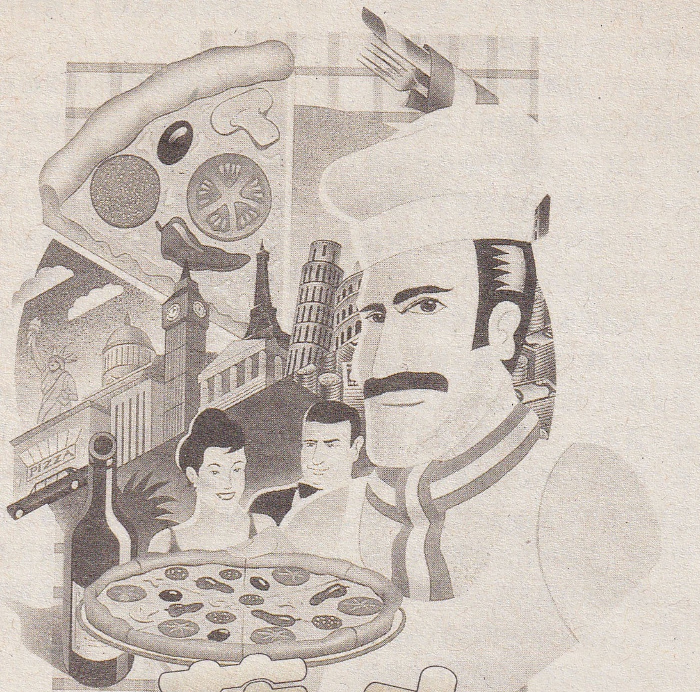


第四幕

我想起了Lady Rimkin將鑰匙放在那裡，那是她的大腿上，在眾目睽睽下，拿那把鑰匙相當的難堪。我總算拿到了，接著趕到Lady Rimkin的房子。將飼養龍的籠子打開，走到最裡面，捉住了Mambo，在我的運用之下，它成了一把M16，有了武器，我趕回廣場中。

我將Mambo對準龍，但是沒有用。將箱子內的煙火掏出來，點著後塞進Mambo的嘴巴內再瞄準一次，還是沒用。最後我將乳蛋糕拿出來丟向龍，正好砸中它，過一陣子之後，它看到了Mambo，便無法停止的愛上了Mambo。最後全市的人見兩隻龍飛走了，都鬆了一口氣，這下可證明了我並不是最差勁的魔法師！

◉撰文／林 義 傑



比薩大亨

新手上機

這是最近上市的一套策略遊戲，有鑑於許多人都認為此遊戲不好上手，筆者特地撰寫此文，替有志於從事比薩事業的人，做一些初步的引導。本文以自由模式為依據，只要你熟悉了此模式的經營方式，相信其他的遊戲方式你都能勝任。

選擇創業角色

這個部份，事實上不要有太多的顧忌，最重要的是，千萬不要因為貪圖某人的錢多就選用他，這是非常危險的事情。為什麼呢，我說明一下：在遊戲中，錢是很容易賺的（什麼，你搞了半天都還倒閉？），這一點，由底下的文章裡，你可以很容易的學會訣竅。在選擇人物時，務必注意其中的幾項特質：年齡（Age）、健康（Health）、活力（Energy）以及敏捷度（Dexterity）。年齡越大，會導致活力恢復的比較慢，而且健康情況會逐漸惡化。健康指數，決定你事業的成功與否，如果指數低的話，會經常性的生病，甚至導致英年早逝。活力，決定了你一天所能工作的時間，時間就是金錢！最後，敏捷度這一項，決定了你辦事（幫黑道辦事情）的成功率，敏捷度越高成功率自然就越大，換句話說，越不容易被警察抓到。

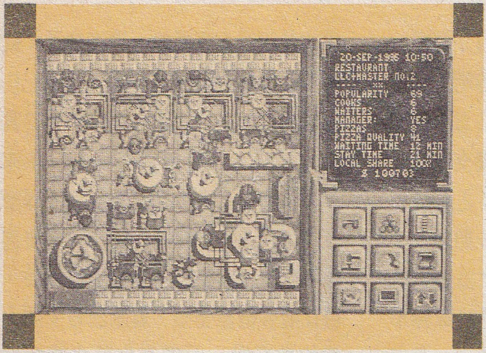
就以上的觀點來看，選個年輕小伙子是個很棒的選擇。雖然小伙子通常都沒什麼錢，不過，你放心，一會兒就會有錢了。有一點是要強調的，所有的特質，都會隨著時間而改變，而改變的幅度則是根據你在遊戲中的表現而定。

籌募資金

在這個遊戲中，黑社會佔有十分重要的地位，而你與黑社會的關係越好，許多事情都能輕鬆的勝任。假設在遊戲之初，你一文不名，根本無力租購任何一家店鋪的話，那麼，與黑道掛勾，是最快的生財之道。打通電話給當地的角頭老大吧（通常他們的電話號碼，在Other中的最後一欄），跟他說想要找份工作來做，他們便會指派你一些事情，在事後通常會有一些酬勞，相對的，你也要冒著被警察逮捕的風險。所以此時，敏捷高的人，比較吃香，不容易被抓到。一開始，他們會給你簡單的工作--送貨，你必須依據提供的線索，在特定的時間與地點接收貨物，接著依約定的時間地點送達目的地。注意千萬不要使小聰明，請你將訊息記錄在紙上，否則一旦忘記的話，嘿嘿，不要怪我沒事先警告你。等到你在黑社會的地位提昇後，依序會有許多如攻擊、洗錢、軍火交易以及投資等工作等著你去做。關於工作內容的細節，說明書上有詳細的記載，不再贅述。

租用店面

好啦，當你賺了一大票後，手頭上差不多有三萬元左右時，便可以準備開一家比薩店啦。當然，如果你



一開始選擇的人物是個有錢人，你便可以直接進行這一個步驟。當你還只有一點點錢時，建議你先從柏林（Berlin）開始起家，因爲這裡的房價頗低，而且很容易經營。選擇店面也是一門學問，這話如何說呢？你必須選擇一個租金便宜、地點良好，最好當地民衆的平均所得在中上，如此一來他們才會有足夠的消費能力來吃你所做的比薩。另外，犯罪率低的地區，可以讓你的店減少被不良份子砸店的可能性。如果你挑選了幾個中意的店面，接著，請察看一下當地可能消費人口的數量，也就是各種階層民衆的總數，如果人數過少，勸你趕快放棄這家店，因爲可能會賺不回本，如果人口頗多，那麼不要猶豫快點買下來吧。由於這是你的第一家店，所以請務必小心經營，因爲一旦你失敗的話，可能會很慘！

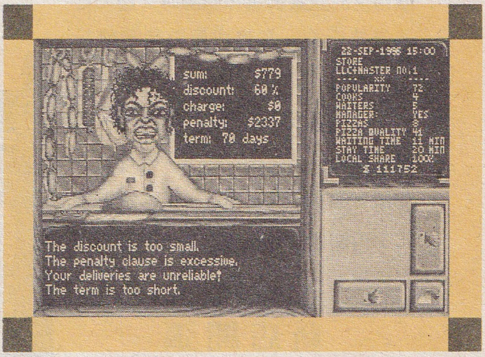
當你租下了第一家店面後，接著就要開始佈置了。還記得剛剛所提到的消費族群的人數分佈嗎？店面要佈置成什麼樣子，最好以較多人數的族群爲依歸。比方說，上班族的人數較多，那麼，你可以將店面佈置的高雅一些，買台電視擺著，將電視頻道轉至CNN新聞，接著再買個點唱機（放些柔性的音樂）或花草，這樣一來自然比較容易吸引上班族來你的店光顧。不過，一開始不要花太多的錢在週邊的配備上，像電話、電視之類，等以後有錢再說吧！座位的擺設方面，你必須下一點功夫研究，最好能將租下來的空間全部都運用到，不要留下一點空隙，這樣，才能發揮最大的經濟效益；還有，一定要選用一些夠氣派的地毯或地磚，顧客數量才會增多。對了，在廚房方面，你也必須買些烘烤廚具來烘製比薩，如果你的資金夠的話，筆者建議你，購買四星級中的電爐（方方的那種），這種爐子雖然烤出來的比薩品質不是很高，但是產量很大，不用經常添購新爐子。好啦，至此，你應該已經有了一個嶄新的店面啦。

製作菜單

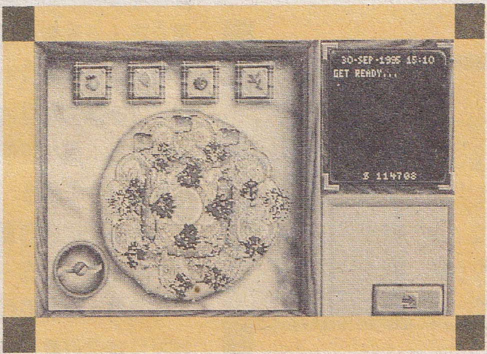
打開《比薩大亨》的盒子，你有沒有看到一本食譜？找到食譜後，照著食譜上的菜單作一些比薩吧。做比薩時有一些訣竅，記好菜單上各種材料的克數，在做比薩時，使用相同重量的材料，如此分數會比較高，而且如果盡量照著食譜上的圖案作，就有可能做出接近滿分的比薩。切記，至少要做三個以上才可以開店，而且速度要快，否則時間一天天的過，房東可是不會喜歡聽到你有任何的藉口。

購買材料

當你的菜單出爐後，根據菜單，到超市購買一些必要的材料，一開始不要買太多，以免東西壞掉。等到你的顧客數量穩定之後，再與超商簽訂合約，如此，可以免除每天跑超市之苦。



在購買東西時，沒有別的技巧，切記，貨比三家不吃虧，有時候，可以買到一些物美價廉的東西，當你覺得某家店不錯時，可以經常跟他購買物品，當你成爲他的老客戶時，通常都會有一些折扣。



雇用人手

有了店面，總該雇用一些人手。當然啦，比薩店中最重要的角色就是廚師，挑選廚師有幾個秘訣：既然是廚師，就一定要有很好的手藝（Cooking），最好信賴度能高一些，否則倉庫中會動不動就少些東西，如果，某個人已經滿足了以上兩點，最好經驗能夠足夠，如此，這個人便是非用不可了。另外一點，請注意他一天所能烘焙比薩的數量，最好能符合該店的需求，如果數量不夠的話，那麼可以用加薪的方式來增加數量，不過這樣會使得比薩的品質下降。當然最好的方式是再雇用幾名廚師。做出來的比薩總得有人送吧，所以呢，你必須再雇幾名服務生，選擇服務生的訣竅與選擇廚師時一般，只不過將手藝一項換成服務態度就行了。

當你剛開張第一家店時，不必雇用經理，這樣可以省下一筆可觀的費用，但是，你必須每天都在店裡看店，否則如果有東西不見了，可不要來找我。

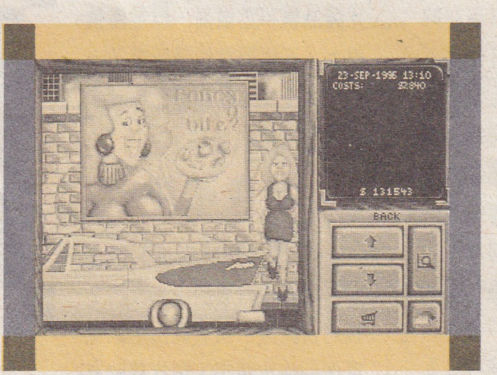
新店開張

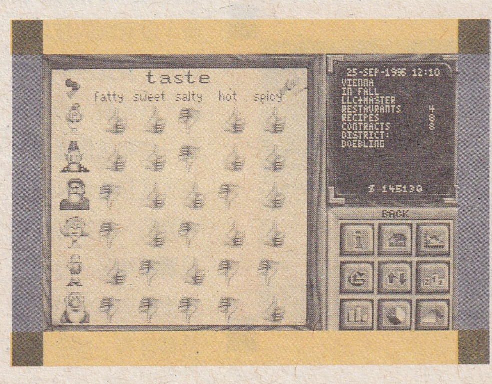
當一切都就緒後，恭禧你，你的第一家店終於開張了，有沒有客人上門？什麼？半個人都沒有？好吧，新開的店總是要打一下廣告吧，在廣告選單中，選擇發傳單。注意，這裡所列出的價格，是每天都要支付的，所以一開始不要租用看板之類的東西，否則錢還沒賺到，就先賠錢了！

發了傳單之後，就應該會有一些人開始上門，如果一開始賺得不多，不要急，慢慢來，底下有一些方法可以讓你的客人迅速增加。

製作新比薩

在遊戲盒中，所附贈的那本菜單上的食譜，幾乎每家店都會做，因此沒有很高的競爭能力。當然營業額自然不會很高，所以必須儘快做一些新奇的比薩讓客人嚐嚐。做新比薩不是隨便亂做就可以的，你必須先調查一下目前人們所喜歡的口味，以及喜歡些什麼料。知道如何調查吧，先看看消費者口味，在這個項目中，你可以瞭解各階層消費者的需要；假如說你的店裡以青少年居多，那麼你必須以他們的意見為依歸。再來調查一下市場趨勢，瞭解哪些材料是目前受到歡迎的，哪些是不受人喜愛的。調查夠了，就可以開始做比薩啦，做比薩時，記住兩個原則，一是使用市場趨勢中受喜愛的材料，二是根據消費者口味來做，比方說，青少年喜歡甜食，那麼就多用一些甜的材料，不過，不要選用不受歡迎的材料。根據上述兩點，將比薩弄得漂亮些，就應該會受到大衆的歡迎啦，而顧客也就會開始增加！



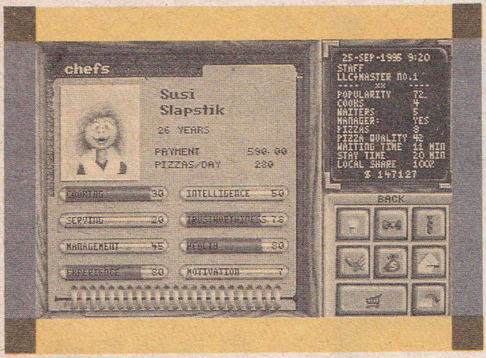


新聞

時時注意新聞是很重要的事情，其中，可能包含了一些無聊的新聞，但也有可能有重大的消息。比方說，如果新聞報導番茄中有霍亂菌，那麼，所有含有番茄的比薩都會賣不出去，此時，你必須立刻製作幾份不含番茄的比薩來應急！

人事管理

至此，你應該已經成功的開闢了第一家比薩店。隨著業績的蒸蒸日上，應該會想再開第二家、第三家分店吧？此時，人事管理便顯現出其重要性，比方說，你開了第二家分店，便需要經常兩頭跑，如果不雇用經理來替你看店，那麼一定會應付不過來。雖然經理的薪水比較貴些，但是一定划得來。在挑選經理時，有一些訣竅，要注意以下幾個特質：聰明才智、管理能力、信賴度。越聰明的經理，會在店裡的材料缺貨時適時的到超市購買，以補充不足；而管理能力則決定了經理對於店內廚師以及服務生的管



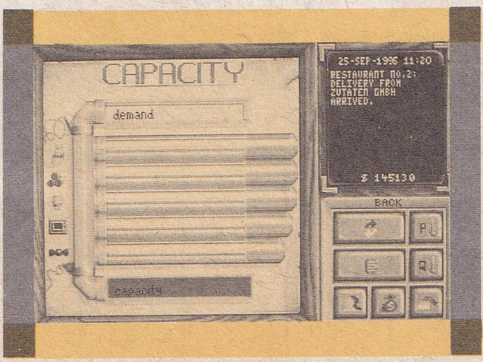
理程度，甚至於人手不足時，經理還會充當廚師或服務生。信賴度高很重要的，因為如此，他才會好好的管理你的店，而不會亂搞一通。最後，附帶一提，對於員工的態度，最好都設定為友善，如此，你的員工才不會有太多的抱怨。如果你將店裡的事情全部都交給經理包辦（利用選單來做調整），那麼，該店的員工遲到或是弄壞東西時，經理會自行解決這些事情。

你對屬下的態度，會決定他們的工作態度以及對你的忠誠度。有時候，員工會因為某些事情而遲到，此時，如果你能和顏悅色的原諒他，他可能還會自願留晚一點，以彌補損失；反之，如果你勃然大怒，則對你一點好處都沒有，而且該名員工的工作意願還會下降。工作意願直接的影響到做比薩或送比薩的數量，工作意願越高，則數量越多，反之則越少。適當的加薪可以提高員工們的工作意願，不過，對於一些工作意願實在太低的傢伙，乾脆一腳把他踢開好啦。有時候，你的員工還會要求加薪，勸你最好答應他們，否則他們會憤而離去，有可能被其他的同業挖走。到了遊戲後期，如何留住你的員工便成為一個重要的話題，因為你會發現好的員工越來越少。

如果，你所雇用的員工實在不符合你的需求，但是又不得不用時，先多雇用幾個。然後送員工去受訓練，在訓練之後，他們的能力自然會提昇，對你的比薩店自然大有助益，不過需要投入不少的時間和金錢就是了。

倉儲管理

當你在同一個地點開設了許多的比薩店後，你可能常常為了補充材料而到處奔波。雖然你可以和超市簽訂合約，但是這些生意人，有時候會忘了送貨來。為了免除這些不必要的麻煩，強烈的建議你租或買下一棟倉庫來儲存所需的貨源。一旦有了倉庫後，則本城市內的所有分店都會跟倉庫提貨，所以你只需要注意倉庫中的庫存量即可。倉庫還有另一個優點，就是可以賺取一些資金。有時候，某些貨品嚴重缺貨時，價格會變得奇高無比，藉由倉庫，你可以跟有貨的批發商購買（價格很低），再將過多的貨物賣給缺貨的批發商（價格很高），賺取中間差價。



如果，你已經在許多的城市開了分店，那麼倉庫的功能更顯得重要。某些都市的貨物品質新鮮、價格又低，你可以利用該地的倉庫先儲存，再轉運到其他各地的倉庫中，如此互通有無，可以省下不少的資金；不過要注意的是，由於這些貨物都是以空運的方式運送的，所以還要加上空運費用。

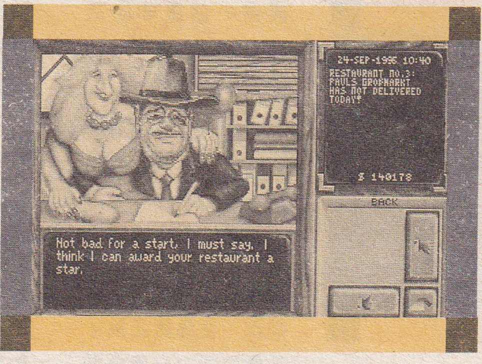
擁有倉庫的另一個好處，是可以儲存武器彈藥，而不會被警察發現。這一點，可以讓你不再偷偷摸摸的購買武器或是提心吊膽，而且你也可以靠此大賺一票。

在此，告訴大家一個秘密。當你在進貨或是出貨時，按下滑鼠右鍵可以以個位數為單位調整數量，可是有時要購買上萬的貨物時，太沒有效率。此時按著右鍵不放，再按下左鍵，即可以十為單位，調整貨物的數量。

休假

在忙碌了一段時間之後，你的商店都應該步上軌道，偶爾，也要讓自己輕鬆一下，出去玩個幾天。休假對於遊戲中的人物是必要的，藉由休假，可以恢復人物的健康值，並提升活力，當休假回來後，就好像充滿了活力，此時，你又可以再度投入工作之中。不過，在休假之前，必須將業務都先打理

好，比如說貨源之類的，要不然，在休假中出了問題，那就得不償失了。



商業競爭

本遊戲的目標，是在十個城市裡，讓你的比薩在市場上的佔有率都在百分之十以上。有時候，你剛到某個城市，會發現該地已被某個競爭對手拿下，此時，不是多蓋些分店就可以取得優勢的。像這種時候，就必須採取一些比較強烈的手段--破壞！調整你的鬧鐘，在半夜時起床，帶著一些炸彈、火箭筒到這些對手的店裡，大肆破壞。嘿嘿，保證他好幾天不能開店，週而復始、不停的對他進行轟炸，過不了多久，他的顧客群便會轉移到別的地方。再加上廣告（電視廣告、看板、報紙廣告），你的店很快就可以佔有一席之地。

官商勾結

獲得市長頒發「星星」的比薩店，也比較會吸引人來。所以啊，你必須用一些比較新鮮的材料，否則當市長來時，卻發現你的比薩不新鮮，就失去了獲得「星星」的機會了。爲了避免市長的突襲，你可以打電話給當地的警察官員，賄賂他，他可能就會告訴你，市長在某年某月某日會到你的店裡做檢查。此外，多多的賄賂警察，當你犯罪時，有時他會睜隻眼閉隻眼，放你一馬。

對了，有時市長會心血來潮，想要選出本市最漂亮的比薩店，並要你匯2000元到他的戶頭報名。此時，你不要笨笨的只匯2000元給他，要多多益善。匯款的方式，是到銀行，選擇匯款一項，再根據指定的帳號付錢即可。

身份地位

遊戲中，在社會上以及黑社會都取得很高的地位是很重要的。在黑社會的地位越高，則兄弟們對你敬重有加，購買武器、或是探聽軍火消息會比較方便些。在遊戲初期，你可能會遭到一些不良份子騷擾，砸你的店。不過當你的黑社會地位提高後，就不會有人再來找你的麻煩了。

而社會地位越高，則政府官員對你的態度也會顯著改變，比方說市長會願意接見你，警察局長對你的態度也會有所改變。不過，最重要的是，這些都會影響你在遊戲結束後的分數。

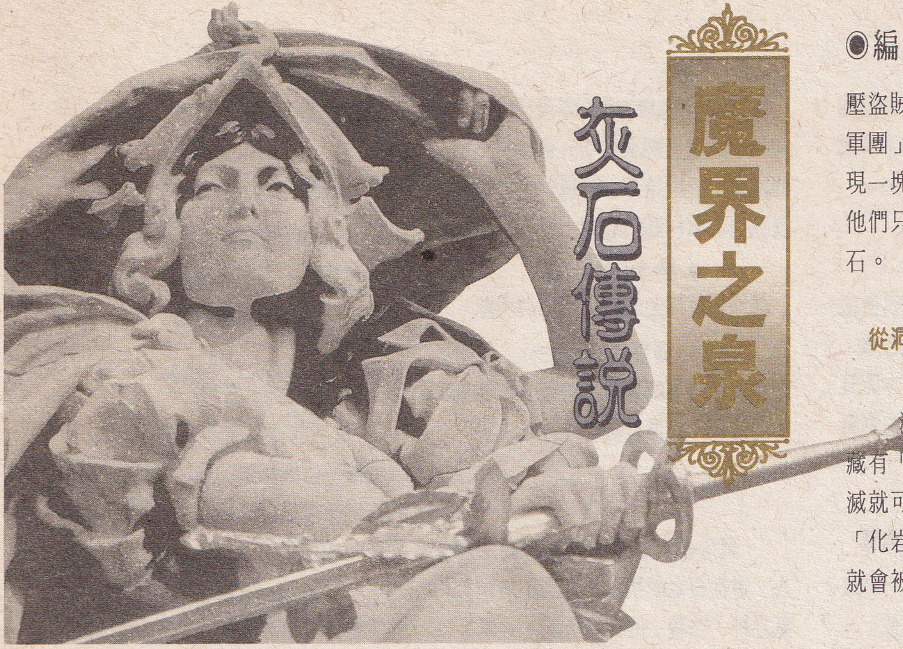
最後的叮嚀

比薩大亨這個遊戲，大概在剛開始創業時會辛苦一些，有時會有資金的危機。此刻，務必要向銀行借款，撐過一段艱苦的時間後，好戲就在後頭了。這就有如趕銀行的三點半，如果籌出錢了，那麼你就會有更多的機會，否則只有倒閉一途。當你的事業不再有倒閉的危機時，就可以放手一搏，參考前面所述的一些技巧來經營你的店。在此預祝你，早日成爲「比薩大亨」！



地價分析表

城市	Berlin	Madrid	Baltimore	Paris	London	Chicago	New York	Vienna	Roma	Stockholm
地價	低	很低	低	高	中	低	高	中	低	很高



炎石傳說 魔界之泉

在《魔界之泉》中的佛連嘛大陸上有四個國家，因爲大陸上的亂象不斷，所以這四個國家分別派出了四個人去執行個別的任務，可是這四個人物卻不約而同的發現了有關「魔界之泉」的秘密。

因爲在本遊戲中有四位主角，玩家可任意挑選一位人物來完成遊戲中所交付的任務，而各個角色執行任務的過程均不相同，所以在以下的攻略當中是以關卡來介紹各角色的攻略方式，前半段是說明凱依·巴魯與奧尼斯·巴雷的攻略，而後半段是佳蓮·蒙德和嘉亞·可津倆人的攻略。

凱依·巴魯

魔黎多王國的王子，父親是摩黎多國王，在得到國王的命令，爲了國土內的和平，前往鎭壓擾亂社會的盜賊。

STAGE 2

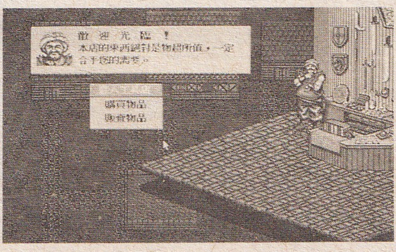
從摩黎多王國出發後的第三天，持續擊退盜賊的凱依一行人，在他們的面前出現了一群自稱爲「肯撒路」的敵人，並且不由分明的突然攻擊凱依他們。

♣勝利條件♣
必須消滅草原上的肯撒路軍團

肯撒路軍團的戰士們在臨死之前，還不斷說著「司魔教萬歲」的奇怪口號。結果，在這一關中還是無法解開「肯撒路」之謎。

STAGE 3

知道肯撒路軍團的目的，是要狙殺自己的凱依，決定暫時放棄鎭



◉編　輯　室

壓盜賊的任務，改而追查「肯撒路軍團」的行蹤。但是，在路上卻發現一塊大岩石阻止了他們的前進，他們只好想辦法，清除路上的大岩石。

♣勝利條件♣
從洞窟深處的怪物身上，奪取「化岩之水」

潛伏在洞窟深處裡的歐古身上，藏有「化岩之水」，只要將歐古消滅就可以得到「化岩之水」。再把「化岩之水」潑在大岩石上，岩石就會被融化，就可以繼續前進了。

STAGE 4

繼續追蹤「肯撒路軍團」的凱依一行人，來到了摩黎多王國邊境的「傑克斯森林」，但是埋伏在此地的「肯撒路軍團」，力量卻更加強大了。

♣勝利條件♣
必須將埋伏在森林的「肯撒路軍團」完全消滅

「肯撒路軍團」認爲凱依家族藐視死去的巴斯主旨意，並造成摩黎多王國的腐敗，決定要置凱依於死地，使凱依家族失去王國的繼承人。

STAGE 5

到達肯撒路根據地艾偈地方的凱依，由附近村民口中得知西方森林常常出現肯撒路軍團的士兵，因此決定前往可能是肯撒路地下活動指揮部的「倍克寺院」。

♣勝利條件♣
必須將倍克寺院裡的怪物消滅

想進入寺院倉庫裡偷東西的小

偷漢瑪，卻被肯撒路軍團捉到，因為凱依他們才撿回一條小命。為了答謝凱依，便加入他們成為夥伴之一。

STAGE 6

攻毀肯撒路根據地後，凱依他們總算暫時擺脫了肯撒路軍團的攻擊，到達了貝里迪平原。但是，原本認為應該很安全的地區，卻也有怪物到處橫行。

♣勝利條件♣

必須將附近徘徊的怪物全部消滅

出征地點附近的村落裡，可以買到「天使之戒」或是「銀光之戒」，如果您手頭上有錢的話，最好買下此項裝備，可增加勸降時的成功率喔！

STAGE 7

到達提斯帕地方的凱依一行人，因為沙爾鎮的鎮長聽說他們打倒了肯撒路軍團的英勇事蹟，因此拜託他們將附近棲息的怪物們都消滅掉，以保障鎮民的安全。

♣勝利條件♣

必須打倒棲息在「鎳礦洞窟」地下二層的怪物－－希德拉

附近鎮上的工具店裡，販賣各種增加攻擊力，防禦力的武器及裝備喔！

奧尼斯・巴雷

野室皇國劍擊學士，受命於野室皇團長老，出發尋找追查坦杜王國眞相而下落不明的野室皇帝。

STAGE 2

通過聖地後的奧尼斯及同伴們，來到了野室皇國境內唯一有怪物出現的阿斯凱依斯地方，發現到為了搶奪食物而攻擊村莊的怪物。

♣勝利條件♣

必須將草原上的怪物全部消滅

在這一關獲得勝利之時，以前野室皇帝的軍師蘭迪・霍爾將會要求一起前往，成為冒險的同伴之一。

STAGE 3

到達希克羅地方的奧尼斯一行人，遵從長老的指示，來到了祭祀勇氣之神「杰墨」的杰墨寺院。但是，附近的怪物卻處處阻撓著他們，使得他們無法前行。

♣勝利條件♣

打倒怪物，進入杰墨寺院裡

寺院裡，皇帝留有目前他人在拉盟島的訊息。小心洞窟裡的道路，仔細看完鳥瞰圖再移動。

STAGE 4

奧尼斯接著來到斯惠平原，為了尋找皇帝留在各地寺院裡的線索，而進入了祭祀太陽神「爵魯頓」的爵魯頓寺院。

♣勝利條件♣

必須將佔領寺院的怪物全部消滅

根據寺院裡的人所言，怪物們襲擊寺院，是為了不讓奧尼斯得到皇帝所留下來的一把寶劍。

STAGE 5

奧尼斯想起野室皇帝，有一個強力的盾，放在勇者們長眠的「考驗的洞窟」裡。但是這個洞窟已經被怪物們佔領了，奧尼斯他們仍然決定進去洞窟內找出這個盾。

♣勝利條件♣

必須找到野室皇帝留在洞窟裡的盾

洞窟深處的寶箱裡，放有奧尼斯要尋找的「野室之盾」。智慧的果實也一起放在洞窟裡頭喲！

STAGE 6

為了前往皇帝所在的拉盟島，奧尼斯一行人來到了蒙拉茲地方。他們決定前往祭祀守護之神「傑斯卡」的傑斯卡寺院。

♣勝利條件♣

必須將傑斯卡寺院裡的怪物全部消滅

打倒寺院裡的歐古之後，會發現到牠身上有野室皇國的國徽戒指。恐怕這就是皇帝所留下來的信物吧！而皇帝的命運到底是如何呢？

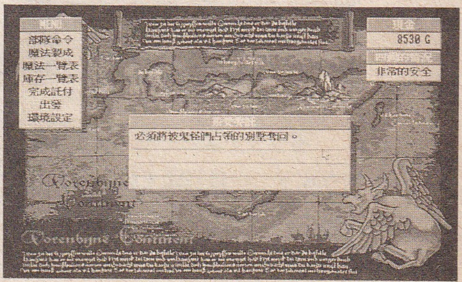
STAGE 7

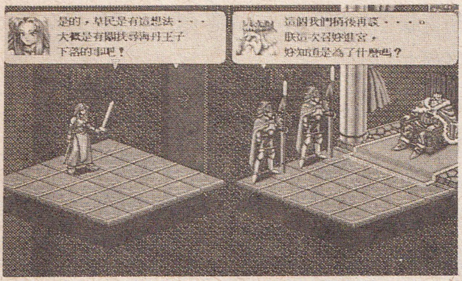
到達諾迪地方的奧尼斯一行人，受到途中休息時的村莊村民所託，決定前往附近的「翼之洞窟」和「爪之洞窟」，消滅怪物。

♣勝利條件♣

必須將兩個洞窟裡的怪物全部消滅

洞窟裡的寶箱中，藏有「神力長袍」和「守護長袍」。將長袍給使用魔法的夥伴裝備，會提升許多防禦力喔！





佳蓮・蒙德 & 嘉亞・可津

從第八關開始，雖然勝利條件和劇情不一樣，但是佳蓮・蒙德和嘉亞・可津倆人所經過的場景都相同，所以在此一併說明攻略的方法。

還記得她們冒險的目的嗎？佳蓮是爲了調查古代王國的異象。而嘉亞的是爲了尋找行蹤不明的海丹王子。

倆人在戰鬥方式上的特徵，佳蓮是使用魔法，而嘉亞是以劍爲主體。因此佳蓮的同行夥伴在魔法的研究上，可能進行的較爲快速。但是嘉亞可要注意一點囉，因爲她的同伴裡缺乏會使用魔法的人，因此在研究魔法之時，速度非常的慢。最好是雇請一些會使用魔法的人，用以增快研究的速度，是最妥善的應變方法。

STAGE 8

佳蓮受到鎮長所託前往消滅怪物；嘉亞爲了探查王子的消息及附近的狀況，同樣的來到了「海風洞窟」。在這一關中，到處可見到布拉布。布拉布是即使用劍攻擊牠，也無法造成牠任何傷害的怪物。對付牠最好的方法就是使用火焰系的魔法。也就是說，在這一關中，如果希望順利進行，魔法是您最理想的選擇。因此，切記！在這一關出發前，可要記得準備好，火焰系的魔法喲！如果您的魔法研究進行得順利的話，只要一發「回轉火球」，就可以打敗布拉布了。

將棲息在「海風洞窟」的怪物全部消滅之後，就可以得到鎮長的謝禮布莉金幣哦！在這一關中，會得到要前往拉盟島必須要到科孟港口才行，那就馬上出發吧！

STAGE 9

在前往科孟港口時，會經過「亞琵謳沙漠」。因爲附近強烈妖氣的影響，到處都有變得兇暴的怪物在走動。雖然狀況非常險惡，但是佳蓮爲了得到有關「魔界之泉」的消息，還是朝東南方的「飢餓洞窟」前去。而嘉亞也爲了海丹王子的下落，前往亞琵謳神殿。倆人都在這一關中，都遇到了一個謎般的男人，名叫迪奧德。究竟他爲何出現在這裡卻沒有人知道。但是迪奧德，卻好像知道嘉亞從小行蹤不明的母親，現今的下落似的。雖然迪奧德威脅她們並要她們回王國去，可是如果聽了他的話就不用繼續冒險的旅程了，所以，當然是不甩他了。

STAGE 10

兩位主角到達科孟港之後，只剩下古若宣大人的船還在港口內。雖然她們倆人都前往拜託古若宣大人讓她們搭船了，可是佳蓮因爲沒有推薦函而遭到拒絕，佳蓮在這一關，必須從尋找到推薦函並交給古若宣大人。嘉亞也必須前往「防守洞窟」中尋找「轉世之書」，阻擋在洞窟前的岩石使用「化岩之水」，應該可以使它消失的。但在這裡卻發生了一件令人意外的事。原來嘉亞拿到的，竟然是假的「化岩之水」。古若宣眞是個老奸巨滑的人。順便告訴玩家，眞的「化岩之水」在「岬之洞窟」裡，「轉世之書」是放在寶箱裡的喲！

STAGE 11

終於搭上船的倆位主角，哇！太棒了！可是先別高興得太早了，果然這裡頭是有陰謀的。不但船上的船員會襲擊主角們，連怪物也都出現了。看來，是中了古若宣的圈套了。雖然在船上不容易活動，但是敵人並不強，所以可以輕易取勝的。

將敵人全部消滅之後，船竟然被漩渦捲入「海底洞窟」。只要把這裡的怪物全部消滅後，迪奧德就會再度出現，並告訴您他會在拉盟島等著你們。

STAGE 12

登上拉盟島後，佳蓮爲了獲得有關「魔界之泉」的消息，嘉亞爲了要尋找海丹王子，倆人都決定前去拜訪北方神殿裡的巴洛賢者。

在前往神殿之前，一定要到「悔恨洞窟」去逛一逛。這裡頭有許多貴重的寶箱（放有很難得的物

品），不進去洞窟走一走，實在是太可惜了。

到達巴洛神殿之後，剛好是怪物襲擊神殿之時，把怪物全部殺光之後，巴洛祭司會對佳蓮、海丹王子會對嘉亞說明這一切事故的前因後果。到這時候，才知道迪奧德的眞正企圖，此時，兩位主角，才知道自己所背負的神聖使命。

佛連嘛大陸的未來，將會……？

成功的通過 12 場戰役的考驗後，只剩下最後的三場戰役。在最後一場戰役開打之前，嘉亞有出人意料之外的發展。她將會和從小分離的母親相見，並且在最後的戰役中與迪奧德大戰。

劇情的發展越來越緊湊，嘉亞的戰役過程更是高潮迭起。嘉亞將要在河上造橋，渡河而過。而橋的材料必須在附近的村莊裡，尋找可以給您木材的人，造橋時千萬別被其他人的話語給弄亂陣腳了。

最後要告訴您的是，迪奧德的攻擊有效範圍相當廣，所以不要讓生命力較低，或是防禦力弱的人物接近他。在打倒迪奧德之後，魔界之泉的眞相，將會是……。

謎樣的男人迪奧德

魔界之泉原來的名字，叫做「貝歐拉之泉」。當這泉水和許願者的心靈合一時，泉水就會以無比的力量實現許願者的願望。也就是好人得到這股力量時，將獲得聖潔的力量，壞人則會利用這力量來爲非作歹，身爲泉水守護者的迪奧德，發現有人在泉水中注入邪惡的思想，更利用這個機會，將泉水內的妖氣擴散至整個大陸，使怪物們更加兇殘，威脅著整個大陸的和平。而迪奧德眞正的目的，是等到這世界充滿了妖氣之後解放泉水，並使傳說中的邪神復活。邪神擁有強大的力量，可以簡單的毀滅整個佛連嘛大陸，所以無論如何，都要打敗迪奧德，阻止邪神的復活。

注意事項

千萬不要放棄「委託」

《魔界之泉》除了遊戲的主要進行架構之外，還有來自遊戲進行過程外的一些委託事項。這些委託在回到主畫面時，將游標移到「完成委託」的地方後，就可以執行。委託的內容，大多是將到處破壞的怪物消滅、或是找出一些物品等等。在《魔界之泉》中有各式各樣的委託內容，甚至還有委託調查金幣名稱由來的奇怪委託。

對於只想趕快結束遊戲的玩家來說，可能會放棄「委託」，只求盡速完成任務。在此，我們一定要告訴您，放棄「委託」可是會錯失許多良機的。因爲回到主畫面時，許多指令如修行、行商、研究魔法等等，都可以在成功的完成委託之後，再度執行。自然會比其他只進行主要遊戲的人，獲得更多的經驗値，以及魔法的階級與金錢等等。

當然這些「委託」並不是很容易完成的，所以建議您，爲了預防萬一，最好先行存檔，再出發去完成「委託」，以免悔恨終身。

關於轉職的小秘訣！

《魔界之泉》的各種職業中，在獲得某些項目時，可轉職到特殊的職業。轉職之後，各項能力都可以獲得提升，非常的有效。轉職的各項物品都在寶箱裡，千萬不要嫌麻煩放棄寶箱。

劍匠的証據

在階級 15 時，可從「武士」轉職到「劍擊勳爵」。

特性：在武器的熟練度上，比神聖使者更容易提升。

冥界幻鏡

在階級 15 時，可從「高級護衛」轉職到「黑暗騎士」。

特性：會提升黑暗系的魔法，針對此種魔法的抵抗力也加強許多。

輪迴的符咒

在階級 15 時，可從「高級護衛」轉職到「首席騎士」。

特性：對於來自劍的攻擊，增加了防禦力。另外，對於毒或麻痺等的異常狀態，也具有相當的抵抗力。

領悟之書

在階級 15 時，可從「光明法師」轉職到「召喚法師」。

特性：提升召喚系魔法的威力，對來自此魔法的攻擊也不易造成損害。

自然魔法

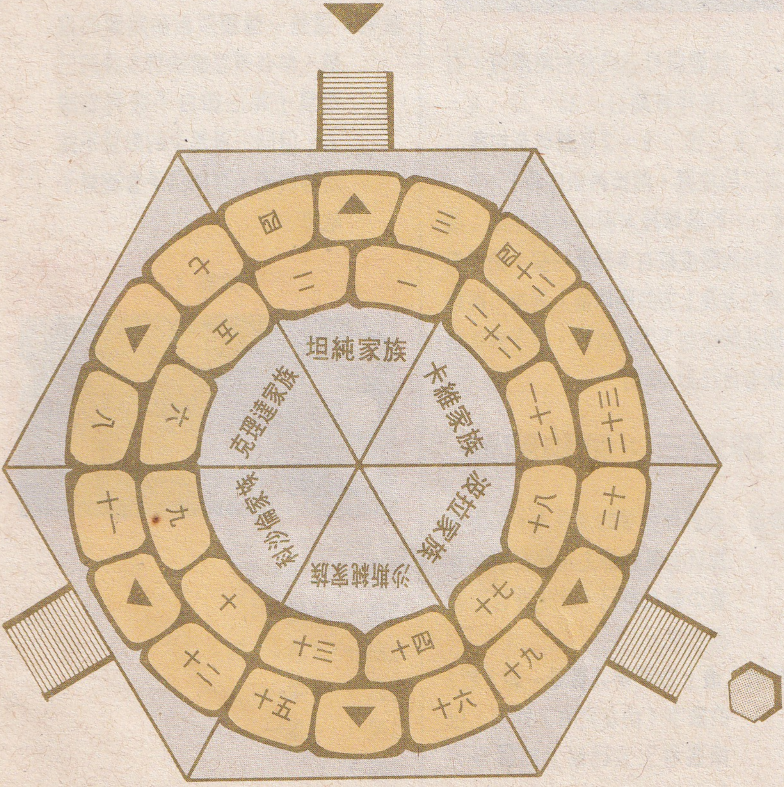
在階級 10 時，可從「弓箭手」轉職到「突擊隊員」。

特性：無論任何一種魔法，都會提升能力。

資料提供：華義國際公司



◉撰文\林　秋　芬



前言

俗話說的好：「太陽底下無新鮮事」，在這個充滿高度幻想的20世紀，是一個什麼事情都有可能發生的年代。在一個涼爽的午後，我不經意的在街道漫步，只記得穿過了戈舒之門後，就來到了奈蘇（Nisus）城，只見音樂嘎然停止，我沿著一條幽暗的走廊來到井室中，這是一間陰暗、充滿灰塵，好似墳墓般的房間。好奇的我，小心地在四周探索著，突然間，發現了一扇有著三角形記號的門，遂開門而入。呈現在我眼前的是一座高台，祭壇上浮著一個聚滿寶石的物品，深深地吸引著我，讓我忍不住趨前觸摸，旋即，這些寶石開始散發出耀眼的光芒並緩慢的旋轉著，在一陣奇特的聲響之後，寶石竟然往四周飛散開來。這時，先知的臉孔逐漸浮現出來，向我說道：

「旅程已經開始，跟隨我來，你將進入我們的城市和道路。」

「千眞萬確，雙眼是用以透視內在之光；最純淨之領悟，而那些不顧常規脫離正常之人，既背叛了大自然更欠缺了人性意志。」

「回溯那熱切的腳步，去尋找內在之光的寶石。」

我不斷的咀嚼這段話的含意，仍然無法瞭解其隱藏的含意，休息片刻後，我逐一環伺這間空曠的井室，無奈始終找不到出口，這地方一定被堵死了！井室的各房間內，擺設了奇怪的裝置和物品，這些擺設看起來像是一道道待解的謎題，在別無退路的情形下，我定下心，

好好地思索著謎題，說不定這些謎題即是通往出路的關鍵。

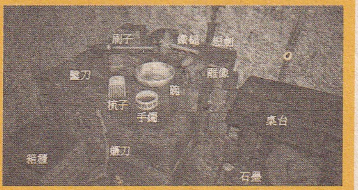
坦純家族

謎題一：組合

提示：無須辨認此等項目，若有要求即刻照辦。查證六對組合，在此隱環之廳內，是此項任務背後之挑戰。

說明：這裡總共有十二項東西，請依照彼此相關連的部分加以配對，所以物品可依外型和用途來歸納、分類。

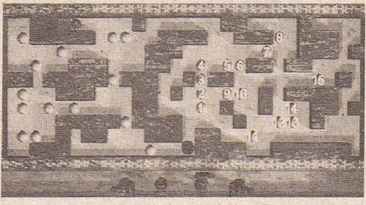
解答：



雕像對桌台--同屬四隻腳的東西
刷子對鐵鎚--木製握柄
鑿刀對短劍--切割工具/金屬製品
梳子對手鐲--裝飾用品
碗對櫥櫃--屬於收納容器
鐮刀對石磨--皆用來處理小麥

謎題二：倉庫番

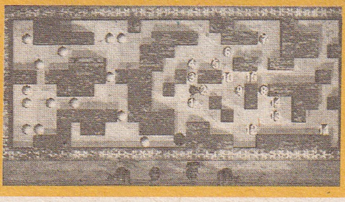
提示：此處最重要的莫過於秩序與繼承之概念。黎明時分當黃金之



眼覺醒，對秩序的盲視驅走了安定的黑暗，在日廳之中，計畫你最早及最重要的那幾步動作。遙遠的策略或許需要意外的安排。

說明：這是一個類似倉庫番的遊戲，玩家的目的即是將所有的圓球推至畫面中央下方的圓洞中，但須注意行進的路線及圓球移動的位置，以避免卡死。此外，因不提供回步的功能，所以小心謹慎地規劃行進路線，是過關的不二法門。

解答：



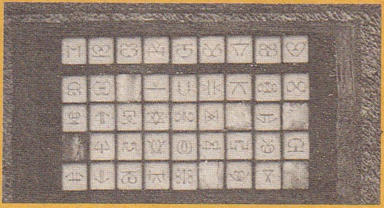
此遊戲可分成左右兩部份，右半部：依序移動11、15、12、8、7、6、10、9、2等圓球至如圖二之二的位置，然後再依序將1、3、4……的圓球推入洞中。左半部：這部份的難度較右半部低一些，記得先將左方及上方的圓球推入洞中，再想辦法解決左下方那些球。接下來就讓玩者自己去嘗試了。

謎題三：神秘記號

提示：或許你搜尋的太深入。回頭檢視這些艾利都之神秘記號，並檢少疑視自己。此地非冒險臆測之處。

說明：最上方那排其實是一組1到9的數字（由左到右）排列，仔細觀看上方已嵌上的圖形，如：最左邊的M符號，實際上是由左右對稱的數字1所連接的。而左二的圖形，是由一組對稱的數字2所相連的。

解答：

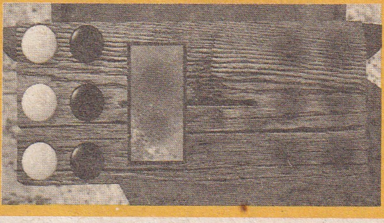


謎題四：黑與白

提示：尋求平衡與和諧，一如月亮於黎明時分讓位予太陽，太陽也總是讓位予月亮。留意迷惑與夜晚的黑暗面，莫讓混亂的力量勝過白日的溫柔光線。

說明：這是一個類似渡船問題的遊戲，你必須想辦法將左邊的三顆黑子和三顆白子送到右邊去，但同一邊黑子的數目不能超過白子，否則白子會被黑子吃掉。

解答：



2黑→、1黑←；
2黑→、1黑←；
2白→、1黑+1白←；
2白→、1黑←；
2黑→、1黑←；
2黑→

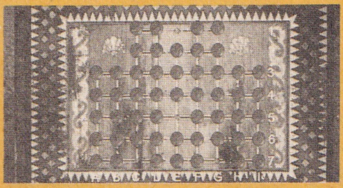
卡維家族

謎題五：孔明棋

提示：策劃精良之策略，可找出唯一的解決之道。無謂的計謀並不會導致絕然的失敗，一但投身伊卡根之苦圖。

說明：類似跳棋遊戲，但是被越過之黑子會即刻消失，而遊戲的目的即是讓棋盤上的黑子被吃掉，直到剩下一顆爲止。

解答：



請參考圖内A、B、1、2...等之座標，再依下表由左至右、由上至下，順序移動棋盤上的黑子。解答步驟依左至右、由上而下爲：

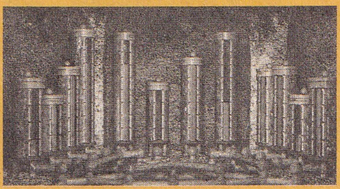
I7←	A7→	H5↓	B5↓	D6←	F6→
C4↓	G4↓	C7↑	G7↑	H7↑	B7↑
B4↓	H4↓	F5→	D5←	E7↑	E4↓
E2↓	A5→	A6→	C5↓	C7→	E7↑
E4↓	I5←	I6←	G5↓	G7←	E7↑
C2↓	G2↓	F4→	D4←	A4→	I4←
D2↓	C4→	A3→	I3←	G4↑	C1→
E5↑	F3←	C3→	F1←	G2←	E3↑
D1→	G1←	完成！！			

謎題六：平衡

提示：此處計較等分最甚，勿必要統治伽藍同族。工程師，務必每次達成此任務，三片土地有待平衡與灌溉，每一道牆代表一片土。

說明：三面牆上各有四個唧筒，雖然每次出現時各面牆上唧筒内的刻度不一定重複，但這三面牆上的刻度數確是一定的，相加總和得爲45，因此每面牆（一面牆有四個唧筒）的刻度數累加後需爲15，才能均衡。

解答：



在這兒我們舉一個例子來說明，如上圖：分成左、中、右三道牆，由左至右標示爲1、2、3、4，左邊牆上的刻度爲16、中間爲19、右邊爲10、總和爲45，均分之後各分得15。作法爲：中2→右1、右3→左3、左1→右2，只要移動三次，就可讓三道牆上的刻度數相等。

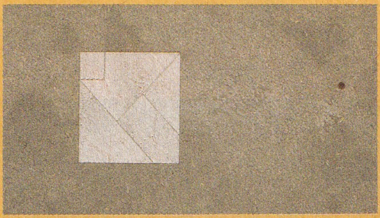
謎題七：尋找碎片

提示：尚未發現此種碎片陳放何處嗎？尋得後歸還原地，解答即變輕易。必須尋獲五個碎片，方能一探哈蘇那之和諧。

說明：這並不是一個解迷的遊戲，而是要玩家尋回五片散落在各地碎片，只要將五片全部尋獲，即可組合成一個正方形。

五個碎片的位置分別在謎題四、謎題九、謎題十五、謎題十九、謎題二十三。找出五片碎片，將其組合成一個正方形，即是解答所在。

解答：

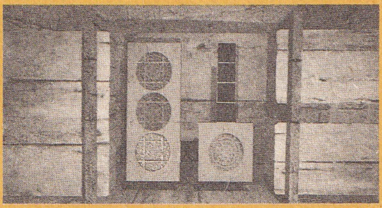


謎題八：排列

提示：效法腳下小生物般堅忍不拔。渾沌之面具已戴上戈舒門之封印。

說明：畫面上總共有四個不同顏色的圓，而玩家的目的即是將之組合，但須考慮到顏色的排列。

解答：



顏色的排列爲藍色、綠色、紅色，右邊則爲金色，如上圖所示。

科沙倫家族

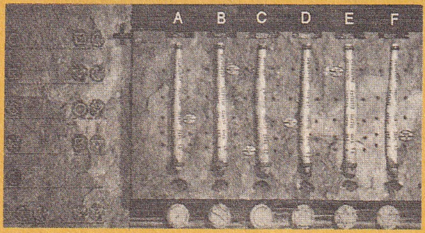
謎題九：代數

提示：必須解開這些陳述，方能獲得阿加巴拉之價値。唯有真知、

象徵之物才會各就其位。確實瞭解每個是件中象徵物之價值。

說明：這是一個解代數的問題，畫面左邊的六行式子，即是解謎的關鍵。

解答：



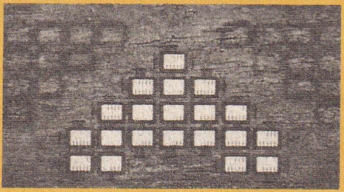
先將六個不同形狀的東西由左至右以A、B、C、D、E、F來表示，然後代入畫面左邊的式子中，可得到A=B+E、B=F+E、C=A+F、D=B+F、E=E、A+E+E=F+F，由第六式得知F=1/2A+E，帶入第二式得知B=1/2A+2E，再帶入第一式得A=6E。這時，可以假設E=1，則可算出A=6、B=5、F=4、C=10、D=9。

謎題十：數字

提示：具有七的倍數或除數之價值方能在此獲得報酬。磚石上的刻痕曾被解說，眞價值在超越這些門之後。但此處計分之地點和它們指示的數字來定奪，唯有第七山之潘迪它方知道這些並非全部。

說明：玩家必須將左右兩邊20個刻有條紋的長方形方塊，放進中間的方格中。

解答：



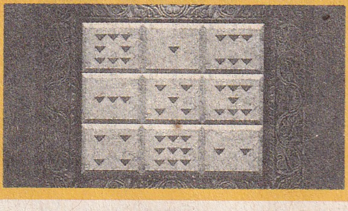
謎題十一：工業城

工業之城、秩序之楷模，直到大地與天空匯合爲一。

提示：連續四個指令都是任務，但僅有一連續之家族爲明路，此試驗確認清楚之責任，似是晨火中耀眼之使者。

說明：在黃色方塊之下，有不同圖案的刻痕，玩家的任務是將黃色方塊移到與刻痕吻合的正確位置上。

解答：

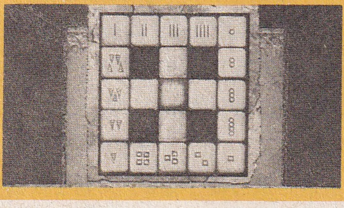


謎題十二：洛書

提示：計算得分的價值無益，如許之資產價值高於所有創意。讓它現身，在甘達瑞廣場之中。每條路都將發現有八個等份，無論廣場如何翻轉，其完美之排列和秩序永不動亂。

說明：方塊的背後是1到9的數字，玩家必須讓直排、橫排、斜排的數字總和都等於十五。

解答：



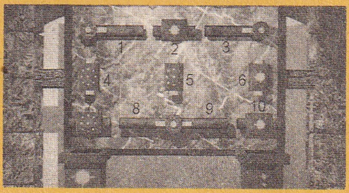
沙斯純家族

謎題十三：日與夜

提示：這是個虛僞的夜晚，留戀世俗星辰使得黑色天幕光燦耀眼。封鎖之入口，證明此是謎題所在，但策劃完善之前進，可消除遭遇之障礙。在夜空之廳裡，這窄區之中還有空間，使通行無阻。

說明：在這兒，你必須想辦法將所有的太陽和星星，分別放置在畫面左右兩方，標有太陽與星星的槽溝內。

解答：



步驟01.移動2的太陽到位置8
步驟02.移動10的太陽在位置1
步驟03.移動5的星星到右邊的星星槽溝內
步驟04.移動1的太陽到位置9
步驟05.移動8的太陽到位置3
步驟06.移動7的星星到位置5
步驟07.移動3的太陽的位置8

步驟08.移動9　的太陽　到位置 1

步驟09.移動5的星星到右邊的星星槽溝內

步驟10.移動8的太陽到　左邊的太陽槽溝內

步驟11.移動1的太陽到左邊的太陽槽溝內

步驟12.移動4的星星到右邊的星星槽溝內

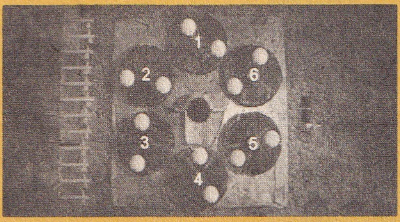
步驟13.移動6的太陽到左邊的太陽槽溝內

謎題十四：圓盤

提示：康德拉擴張二十次，但也虧欠二十次，無盡之均衡應在此被呈現。對抗框架內的象徵物證，必定無法遭遇時光之輪。

說明：畫面左方的框架內共有12顆珠子，爲達到平衡，因此每個盤子內需放置兩顆珠子，但珠子的放置需考慮圓盤轉動的問題。

解答：



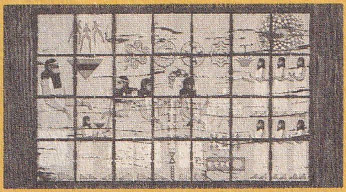
這裡有一個簡便的方法，可達到上述的目標。首先在編號1、3、5的圓盤上各放一顆珠子，拉下槓桿轉動圓盤，接著在編號2、4、6的圓盤上各放一顆珠子，拉下槓桿，然後再重複上述的動作一次，便能均衡的將珠子擺在圓盤上。

謎題十五：拼圖

提示：隨機方式無法尋得解決之契機，留意卡維家族之歷史，確實觀察其匯集。班登之回憶毫無虛僞。檢視每一部份並尋求何處相會。

說明：面板的下方式一片片色彩豐富的圖案，但由於某種緣故，它們應有的位置被調換了，你仔細檢查這些碎片的相關位置，將它們回歸原位。

解答：



謎題十六：圖案

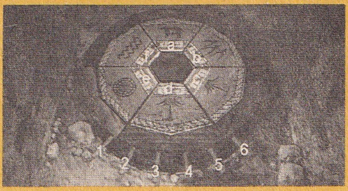
提示：專注學習迪瓦沙之轉變，將證明謹慎學習可通往領悟之路，

把 手	轉動
1	-b、-b、+c、+c、-f
2	+a、+a、+a、+b、-c
3	+d、+d、+e、+e、+f
4	-a、-b、-b、+f、+f
5	-a、+d、-e
6	+c

只有此時預知的力量方可成爲知識之產物。證驗知識與智慧的方法有許多種。

說明：在這圓盤中總共有六種不同的圖案，而轉動1到6的把手，將可翻動a到f的面板。玩家必須想辦法讓朝上的那面轉成同一個圖案。

解答：



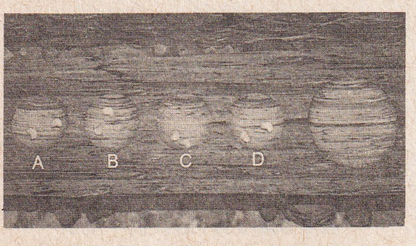
由於此謎題每次出現的圖案組合不一，因此僅提供相關的訊息提示，助玩家思考之用。最終目的必須讓朝上那面依序變成樹、指南針、波浪、泉、角錐、牛等圖案。

面盤順序	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ
a	角錐	指南針	波浪	泉	樹	牛
b	指南針	波浪	泉	樹	牛	角錐
c	波浪	指南針	角錐	牛	樹	泉
d	角錐	牛	樹	泉	波浪	指南針
e	樹	泉	波浪	指南針	角錐	牛
f	波浪	指南針	角錐	牛	樹	泉

波拉家族

謎題十七：種子

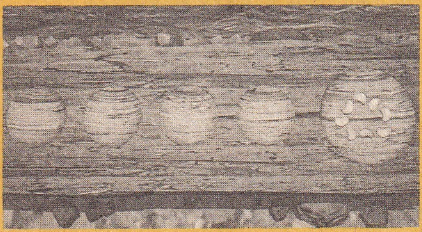
提示：自停止處重新開始，但切勿結束於空碗內。策劃行動以預留更多選擇，直到魯馬終於掌握



全局爲止。魯馬是每一顆種子之目標，若最後一步終結於此，則可任意重新選擇。

說明：在A到D的四個盤子內各有兩顆種子，而魯馬即是指最右邊那個大的空盤，玩家必須幫助這些種子，全數回歸魯馬的懷中，將它們全部移動到最右邊。

解答：



順序按下C、D、B、C、D、A、D、B、C、D等編號的盤子即可。

謎題十八：迷宮

提示：通向領悟之所有旅程均始自同一處，儘管逐道而行，只要你的努力引你至智慧之地。雖然多數凡夫遵循一條眞正的路，但僅少數智者瞭解通往哈希門之道。

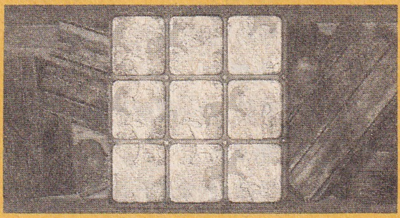
說明：在這正立方體中，總共有六面迷宮，直到將裡面的兩個物品找到之後，方能結束。

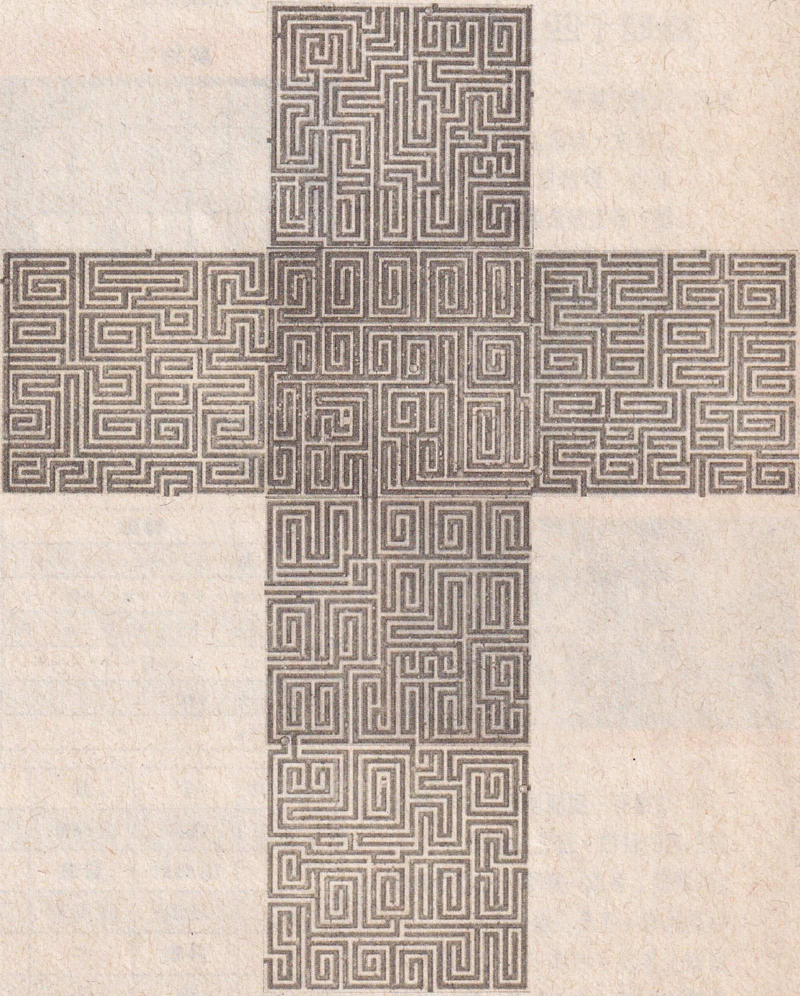
謎題十九：馬槽

提示：彷彿用韁繩，此等駿馬才得以停住。但旋轉時是騎乘拉沙的那一匹，阿斯騎兵對馬鞍和編織並不讚美。身在迷宮世界裡，已不知何者爲何。

說明：這裡有一些不同顏色的馬，你必須將牠們一一拼出來。

解答：



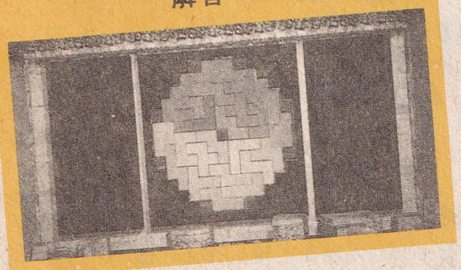


謎題二十：七巧板

提示：尊重計畫的每一部份，正如每一家族中每一成員般獨特。此圖顯示企畫者之集會，康德拉兩年的部份必須合併在這些範圍內。

說明：在這裡有兩組不同形狀的物品，但湊巧地，它們正好可以被完整的拼在畫面中間的圖案中。

解答：



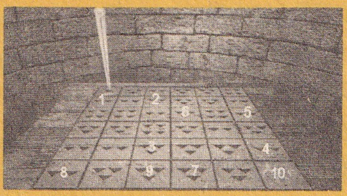
克理達家族

謎題二十一：日月水

提示：冥想的心靈是我們最偉大的力量，智慧可藉由學習而獲得，而非無法克服之困門。來自稀薄渾沌的黑暗之中，一一誕生了大地、風與氣，明月、水及烈日，從此不再合混交集。

說明：明月、水及烈日，不再合混交集，你必須將它們做一個完整、妥善的區隔。

解答：

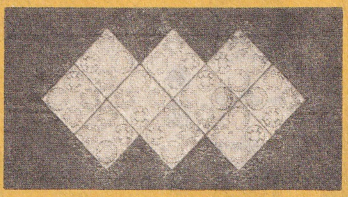


謎題二十二：行動

提示：步伐衆多的行道絕不平直或無叉路，但每一家族的所有陳情者務必尋得通往幽扎瓦之道。千萬謹慎判斷行走路線，並策劃行動綱領。

說明：每一方格中有幾個三角形，即表示需走幾步，而所有陳情者的最終目標，即是右下方的方格。

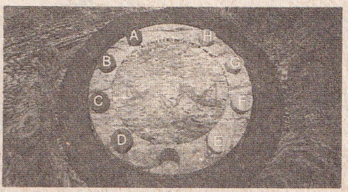
解答：



畫面上1的順序，是你行動的綱領。

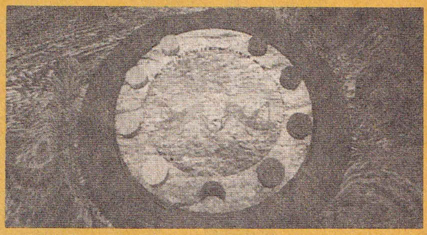
謎題二十三：跳躍

提示：若尋求速解，我將不會提供任何線索。超越那些顯而易見的步驟，因它們主控了你的眼界，欲控制蚱蜢之跳躍，需要時間與沈思。



說明：棋子的顏色應該是和蚱蜢的顏色相同才對，因此黃色的棋子應該擺在左方，而綠色的棋子則在右方。

解答：



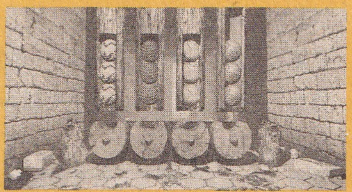
棋子移動的順序爲E、D、C、E、F、G、D、C、B、A、E、F、G、H、D、C、B、A 、F、G、H、B、A、H。

謎題二十四：要素

提示：僅有一種極謹慎之過程，將分割這些最初要素，並回歸此天廳之秩序。大自然的力量無法抵抗，任命靜觀風、土、日、月。

說明：這裡有四種不同顏色的圓球，被隨意放置在四個竹筒中，你的目的是將相同顏色的圓球，歸納在同一個竹筒中。

解答：



感謝太易資訊公司提供資料，供筆者撰稿之用。

炎龍騎士團II

◉編輯室



第一章　孤島

索爾等人剛踏上孤島時，正好遭遇海盜集團，除了一名前去通風報信，剩下七名海盜，都是等級2的小嘍囉，戰鬥並不困難。但這一關的寶箱內容十分重要，務必要拿！第三回合結束時，哈瓦特與其子哈諾上場幫忙，第四回合起，敵方援軍出現，第一批出現在右下角，再下一回合，海盜頭目帶著四名部屬從左下角來襲，建議最好先把右下角那群消滅，因爲第六回合會有海防隊員從那邊出現（來搶經驗值的），切記本關的隱藏寶物，很有用的！過關時，哈諾會加入隊伍中。

秘密商店（進入法：在酒店時按SHIFT+F1）：闊劍、長戟、釘頭鎚、藥草、回復劑、皮甲。

道具店：藥草。

武器店：布衣、旅行衣、皮甲、法師袍。

寶物：3000元（3，12）、*5000元（0，10）、藥草（7，13）。

說明：1.上述括號內的數字表地圖上的位置座標，以地圖左上角爲原點（0，0　）。

2.*表該位置有隱藏寶物，站到該地點休息會找到寶物。

3.上述兩點適用以下各關，再者，若該關未列出寶物位置，即表示此關無寶物。

第二章　羅德鎮

索爾向村人解釋清楚來意後，剛好強盜集團來了，一個小頭目帶著五個嘍囉從左下方出現，另外有四個從左邊出現。村民大部份集中在戰場的上端，可以先派一兩名往上走（亞雷斯和蓋亞最適當），其他的人先集中把人數較多的一群擋下來，當亞雷斯他們於第四回合趕到戰場上端時，六名強盜集團的主力正好到達，索爾要村民通通往右下方跑，而亞雷斯和蓋亞剛好幫村人擋住攻擊。當強盜集團全部被消滅後，村民們爲了表示感激，送給隊伍一罐力量藥。希利亞在此關加入隊伍，因其曉得治療悠妮的地方。

秘密商店（進入法：在武器店時按CTRL+F2）：回復劑、魔法水。

道具店：藥草。

武器店：短劍、闊劍、手斧、皮甲、法師袍。

寶物：*回復劑（21，17）、藥草（19，16）、綠寶石（6，20）、旅行裝（10　，13）。

第三章　往賽拉村途中

落單的劍士鐵諾在橋上被八名士兵圍攻，只要玩家的速度夠快，鐵諾身上所攜帶的藥草是足夠的。在第三回合，敵方首領會率領十一名士兵，分成兩路從橋的兩端包抄而來，鐵諾會往前衝去。隊伍最好兵分兩路，索爾及亞雷斯上前幫助鐵諾，其他人擋住下方的敵人。記住善用希利亞的弓箭及悠妮的魔法，切勿讓鐵諾被敵包圍，過關後，鐵諾加入隊伍中。

秘密商店（進入法：在出口時按ALT+F3）：風精之羽、魔法水。

道具店：藥草、回復劑。

武器店：闊劍、迴旋斧、長弓、釘頭鎚、旅行裝、皮甲、硬皮甲、法師袍。

第四章　賽拉村前

隊伍在希利亞引導下，來到塞拉村前，遭遇盜賊集團的防衛部隊，敵人人數有十七名，並且首次有魔法師及僧侶出場，我方應利用地形掩護，善用希利亞及悠妮的遠程攻擊，先消滅敵方的魔法師。敵方的僧侶則可運用我方隊伍中的藥草數量進行法力消耗戰，進入第四回合時，有四名獸人出來攪局（奇怪的是，獸人說要攻擊人少的一邊，可是就算我方人數較多，他們攻擊的目標還是我方），獸人的攻擊力頗高，注意能力較弱的同伴。但若，只要打死其中一個，其他三個就會潰逃，趁機可以清除剩下的敵。

秘密商店（進入法：在道具店時按SHIFT+F4）：力量藥水、耐力藥水、速度藥水、生命之實。

道具店：藥草、回復劑、解毒劑。

武器店：闊劍、長劍、刺矛、騎槍、硬皮甲、環裝甲。

寶物：藥草（17，12）、藥草（12，7）、闊劍（3，8）、風精之羽（16，1）、*力量藥水（15，7）、綠寶石（4，15）。

第五章　賽拉村

眾人進入塞拉村，此時，盜賊首領卡特那率領主力部隊正在攻擊殘餘的駐軍，僧侶瑪琳索爾幫忙，卡特那命令手下們殺無赦。敵人會分成兩批行動，所以隊伍務必在第三回合結束前趕到現場，戰場下方有條通道，可派機動力較強的隊員，一方面從該處引開敵人，一方面取得該處的淬毒刃。悠妮趕到後，使用攻擊術（說明書上寫成魔刃術）加強我方人員的攻擊力（包括支援的士兵）儘速消滅敵人，因爲在第四回合，支援部隊會從戰場上方出現，視玩家玩法，若爲了有利我方練功升級，可犧牲支援部隊及原本的四名駐軍，此時隊員要盡量躲在可攻擊敵人的範圍內，利用支援部隊來擋掉敵魔法師的法術攻擊，並利用敵人攻擊的間歇來賺取經驗值，大約在第六或第七回合，上一關的四名獸人又出來串場，一回合就跑了，但這次在每一名獸人身上，各帶了一顆紅寶石，切勿錯過！這關結束後，因爲瑪琳要去普里茲港找聖者約拿，於是和四名傭兵加入。

秘密商店（進入法：在教會時按CTRL+F5）：再生藥、魔法水。

道具店：藥草、回復劑、解毒劑。

武器店：闊劍、長劍、刺矛、騎槍、迴旋斧、短弓、長弓、鎖子甲、夜行衣、僧侶袍。

寶物：回復劑（27，7）、長劍（8，11）、力量藥水（0，11）、*淬毒刀（31　，21）、10000元（28，13）。

第六章　普里茲港

到達普里茲港，村裏人去樓空，正在搜索盜賊的士兵，認出瑪琳帶著的傭兵中有一名是通緝犯，雙方起衝突開戰。小心弓箭手！由這一關起敵魔法師會施攻擊術，保護我方防禦力較低的僧侶及魔法師，這一關最好在十五回合內結束（若超過十五回合，敵方10級的萊汀加上12個10級的騎士，保證隊伍死得光榮），一開始就利用敵人在攻擊傭兵時，把魔法師及弓箭手幹掉，再利用森林的防禦特性配合攻擊，讓我方的僧侶及魔法師多得經驗值。解決第一批敵人後就贏了一半了，排好陣形後，先把對方的魔法師射掉（左右各有一個，如果沒辦法就分兩次），當精英騎士被打死以後，敵方會派一個步兵去通知萊汀，剩下的敵人會全部向我方衝過來，排好陣勢以逸待勞即可。之後，貝克威會出現加入，指出聖者約拿往王城去了。

秘密商店（進入法：在酒店時按ALT+F6）：聖者之戒、心眼之書、白金徽章、飛龍卵。

道具店：藥草、回復劑。

武器店：闊劍、長劍、騎槍、長戟、迴旋斧、戰斧、長弓、釘頭鎚、巨鎚、硬皮甲、夜行衣、鎖子甲。

寶物：*紅寶石（7，15）、魔法水（19，13）。

第七章　往王城途中

在前往王城的途中，遭遇帝國軍的巡邏部隊，希利亞在解釋無門下，衝突再度展開。這一關的敵人會分成三批行動，一開始隊伍先集中往上衝，寶箱可在結束前再拿。把第一群敵人幹掉時，第二批才會啓動，這時記得把整個戰線往右邊的空地拉，因爲如果玩家在第十回合之前，衝過戰場三分之二，武鬥家凱莉會被8名10級的戰士

及1名10 級的突擊騎士追著從右邊的空地跑出來，若能及時幫她把追兵擺平，過關後她會加入我軍（凱莉若死掉的話就沒了）。

秘密商店（進入法：在武器店時按SHIFT+F7）：黑暗劍、先鋒矛、再生藥、魔法水。

道具店：藥草、回復劑。

武器店：長劍、巨劍、騎槍、長戟、長弓、戰斧、巨鎚、夜行衣、鎖子甲、僧侶袍。

寶物：聖者之戒（2，29）、生命之實（3，1）、心眼之書（27，5）、5000元（17，10）、魔法皮甲（17，18）、*魔法皮甲（20，24）、白金徽章（20，29）。

第八章　王城前的戰鬥

與帝國軍的隊伍在城門口前遭遇，希利亞亮出女神首飾表明公主的身份，迎擊部隊的隊長仍執意逮捕隊伍，騎士洛娜投奔我方。這一關從第二回合起，每兩回合城門會出現兩名12級的騎兵，共計有4批8名，而且若拖過第十回合，突擊騎兵就帶著所有的部下向索爾衝刺，所以隊伍要一面承受攻擊一面前進攻擊（每名隊員身上多帶一些回復劑，多利用瑪琳的防禦術），估好距離以弓箭手射掉魔法師，然後堵住第一道門口，以第一線的防禦配合第二線的間隔攻擊，這一關便能很快結束了。

秘密商店（進入法：在出口時按CTRL+F8）：再生藥、魔法水。

道具店：藥草、回復劑。

武器店：巨劍、長戟、戰鎚、黑暗弓、鐵爪、魔法皮甲、鱗甲、武鬥裝。

寶物：耐力藥水（23，34）、2500（4，34）、再生藥（14，32）、*風精之羽（3、43）、7000元（0，16）。

第九章　騎士的抉擇

進到王宮的大門口，侍衛隊長萊汀已經帶著部下站在那裡等我們了，在一樣無奈的狀況下，我們只好先打再說了，由於這一關並沒有限時間，所以我們可以先排好陣型，一方面加強屬性一方面前進，敵軍的排列是左右對稱的，可以先集中火力把一邊先轟掉，再往另一邊移動，只要不侵犯到萊汀的地盤（攻擊範圍），他是不會主動衝過來的，等到兩邊的部下都解決的差不多時，將隊員們集中過來，一口氣把萊汀打死，這時希利亞會對他解釋，等到萊汀相信時，敵人又連續派了三批援軍來（萊汀也被列爲犯人，因此他會成爲NPC），這時候先不用管萊汀，先攻擊城門出現的五個騎兵，打完後這關也差不多了。

秘密商店（進入法：在道具店時按ALT+F9）：生命之實、魔力水晶。

道具店：藥草、回復劑、解毒劑。

武器店：巨劍、戰鎚、黑暗弓、巨鎚、鐵爪、魔法皮甲、鱗甲、祭師袍。

寶物：魔力水晶（18，4）、5000元（12，17）、回復劑（8，31）、解毒劑（16，31）、*精靈披風（12，9）、生命之實（6，4）。

第十章　洞窟中的激戰

眞正的叛國者葛雷被殺後，由於平常負責通信的小兵被跟蹤，索爾一群人找到了主使者的藏身處，國王和僧侶索菲亞就被監禁在此處，這一關的地形對玩家頗爲不利，不過萊汀的八個部下，第六回合就會趕來搶經驗值，如果跟在他們後面走可以省力許多，地魔神的耐性不太好，到了第二十回合會下令殺死國王和索菲亞，所以玩家要趕在時限前，將兩個人質附近的敵人清除掉，這一關危險的並不是這裡，而是地魔神會使用碎岩術，此系魔法範圍相當大，殺傷力也相當強，玩家到這裡時記得多加小心。過關時，騎士萊汀以及僧侶索菲亞會正式加入（以前萊汀算特別隊員，幫他賺的等級算浪費了）。

秘密商店（進入法：在教會時按SHIFT+F10）：再生藥、魔法水。

道具店：藥草、回復劑。

武器店：巨劍、黑暗劍、先鋒矛、斬馬刀、皇帝指環、盜賊之衣、連環鋼甲、武鬥裝。

寶物：10000元（17，2）、再生藥（2，22）、藥草（28，22）、紅寶石（10　，27）、10000元（20，27）、解毒劑（10，36）、回復劑（20，36）、*10000元（11，32）、黑暗劍（13、2）。

第十一章　幻之森林

一路趕捷徑，不知不覺卻走錯方向，剛好遇到貝克威以前的鄰居--魔法師珊，得知現場上的獸人都是來搶劫的，那就只好把他們通通解決掉了，這一關的敵人大致分成兩類，一類是用來攻擊你的，這類敵人會自動朝隊員集中，只要小心應付即可，另外一類是專門用來搶寶箱的，此類敵人並不會主動出手攻擊，當然啦！你打它還是會反擊的，由於這關的寶物有不少是相當重要的，所以這類的敵人盡量不要讓一隻給跑了，尤其五個魔眼寶石之一的星之眼，就在三個並列的寶箱中間的那一個，必須注意的是當獸人搶到它時，會往戰場的左下角跑，最好派個腳程快的隊員，一開始就往那邊移動，這樣比較容易攔截的到。這關結束後，珊會加入成爲同伴。

秘密商店（進入法：在酒店時按 CTRL+F1）：再生藥、魔法水。

道具店：藥草、回復劑。

武器店：黑暗劍、斬馬刀、巨斧、槤枷、皇帝指環、盜賊之衣、連環鋼甲、武鬥裝。

寶物：15000元（17，37）、飛龍卵（19，37）、精靈弓（32，33）、金鋼手臂（0，31）、突擊裝甲（7，20）、力量藥水（27，20）、5000元（24，24）、藍寶石（19，25）、5000元（3，8）、3000元（16，15）、*聖之槍（33，11）、星之眼（18，37）。

第十二章　北山道

經過山道時，發現有一龍人劍士--米亞斯多德，正在被一群獸人追殺，我們正要通過此路，只好順便救一救他了，由於龍人會向我們移動三回合後（也就是第四回合），就回頭找人拼命去了，所以一開始我們要全力往前衝，大概會在戰場的中央遇上敵人，最好把交戰區設在右邊山道，因爲山道上方出口就是敵方援軍的啓動點，只要通過此線，右上方的洞口就會有一批援軍出現，因此，玩家們最好控制在局勢比較有利時，再去把它們放出來，另外記得把敵人的獸人隊長留到最後殺，因爲隊長一死，戰場下方的兩個洞口各會有一批援軍出現，如果兩方同時受到攻擊的話，在這一關賺到的錢，恐怕都要拿去復活隊員了。過關時龍劍士加入，並告知獸人正攻擊精靈族的哈斯米爾。

秘密商店（進入法：在武器店時按 ALT+F2）：斬鐵劍、聖之槍。

道具店：回復劑、再生藥、解毒劑、退麻劑。

武器店：戰士劍、斬馬刀、巨斧、盜賊之衣、連環鋼甲、聖者袍、武鬥裝。

第十三章　哈斯米爾之戰

一行人趕到哈斯米爾時，村人已經事先得到消息去避難了，只剩下十二個精靈射手正在苦撐，這場戰役宜速戰速決，因爲射手在被攻擊時並不會反擊，而且他們又喜歡往對方人多的地方擠，第四回合結束時，老爹以特殊隊員身份在下面的村子入口登場，這關要特別注意的是：右下角的寶箱之中，裝的是魔眼寶石之一火之眼，最好是一開始就叫亞雷斯往這邊衝，以免被獸人帶跑了。另外，在村子右上角有一間房子（門口有半截木頭的那一家），如果索爾站在這裡，有一個老人會交給他「勇者徽章」，這是索爾專用的轉職道具，可以由劍士直接轉成英雄，不可不拿。過關後老爹加入，並得知敵人主力部隊正在集結中，所以部隊往敵人集結地前進。

秘密商店（進入法：在出口時按 SHIFT+F3）：再生藥、飛龍卵。

道具店：回復劑、再生藥、解毒劑、退麻劑。

武器店：戰士劍、惡魔之矛、巨斧、巨弓、忍者裝、合金鎖甲、聖者袍、鬥士服。

寶物：3000元（15，14）、金鋼手臂（16，24）、20000元（19，2）、回復劑（22，13）、飛龍卵（29，5）、突擊裝甲（32，11）、精靈弓（32，24）、火之眼（38，18）、風精之羽（21，15）、心眼之書（5，3）。

第十四章　平原的會戰

到了目的地以後，才發現敵人還眞的是不少，算一算總共51隻，還好都在休息中，趕快把隊員們集中起來，然後派一個跑得快的隊員（強烈推薦亞雷斯），在經緯度（18　，30）到（30，16）之間畫一條線，只要通過那

一條線，敵人的衛兵就會把他們通通叫起來，而這關的敵人全部是進攻型的，所以之前被派去踩線的隊員，現在要趕快歸隊，這關特別嚴禁隊員落單，被獸人加黑暗射手加黑暗法師圍起來，大概沒有人可以活下來，這場戰役只要水晶粒買的夠多，僧侶的等級可以跳得相當高，尤其是大範圍補血魔法，能學就趕快學。敵人通通被K掉的時候，索爾會抓住一隻獸人，獲得獸人正在攻擊豹人族，基於俠義精神，大家只好往拉卡湖邊前進了。

秘密商店（進入法：在道具店時按CTRL+F4）：神聖之水、水晶粒。

道具店：回復劑、再生藥、解毒劑、退麻藥。

武器店：巨魔劍、惡魔之矛、血之斧、精靈弓、忍者裝、合金鎖甲、聖者袍、鬥士服。

第十五章　拉卡湖之激戰

到了拉卡湖畔，發現凱利的師兄--同爲武鬥家的塞可邦勒，正率領著殘存的九個豹人族武者進行著最後的抵抗，基於人道立場加上凱利的要求，當然就全軍發進了。這一關的前三個回合，豹人們會一直往左邊退，第四回合起開始反攻，所以我方部隊要以最快速度將站在半路的那群敵人幹掉，由於瑪琳升級到30級左右時，會學到傳送術，如果已經有學到的話，可以把兩三個隊員丟過去幫助豹人們，最好是攻擊力較強的。第七回合時，有四個獸人運送寶物經過此處，他們會在戰場的右上方脫離，因爲魔眼寶石之一的光之眼，就在其中一人的身上，所以當途中那群敵人解決時，趕快叫騎士們往薩卡（敵首領）的右上方跑，這樣要攔截下來應該就不成問題了。當兩隊人員會師後，讓索爾往後面站，這樣的話，豹人們也會跟著往後面站，此時只要集中全力把薩卡砍掉就好了。此關在左上方的那片水域之中，有一個稍微會發亮的地方（06、11 1 ），此地只有飛行部隊可以到達，在此可以挖到悠妮專用的轉職道具--精靈契印，擁有此物可將悠妮由法師轉職成召喚師，切記切記不可不拿。過關後，賽可邦勒加入，並指出下一個目的地爲北方的冰島。

秘密商店（進入法：在教會時按ALT+F5）：生命之實、魔力水晶、速度藥水、耐力藥水。

道具店：回復劑、再生藥、解毒劑、退麻劑。

武器店：巨魔劍、惡魔之矛、血之斧、精靈弓、忍者裝、合金鎖甲、霧之袍

寶物：10000元（39，11）、精靈披風（31，9）、毒爪（20，23）、8000元（33，22）、再生藥（4 3，25）、魔力水晶（22，39）、霧之袍（23，3 9）、耐力藥水（22，40）。

第十六章　冰原的會戰

中途經過冰原時發現，劍聖密蒂帶著八個戰士部下正被擋在這裡，而塞可邦勒事前所說的朋友也就是指他們，既然是朋友的朋友也就是朋友，當然大家帶著傢伙就上了。這關比較需要注意的是兩個專搶寶箱的忍者，這關有不少好東西還包括一本領悟之書（全世界唯一的一本），由於這關的救援目標是在敵方的合圍之中，所以一開始最好是衝進去把人救出來，不過最好注意一下對方手上的武器，這關的敵手大部份是有毒的，關於戰場右下角的那一群人，那是標準的防禦用，所以這一關的時間算是相當充裕的，大可把敵人打的只剩那一堆時再來慢慢撿寶箱，不過右下角敵人前面的那一個，由於是裝領悟之書，忍者到了以後就把它帶走了，所以如果有人會傳送術的話，最好一開始就送個人過去拿，這樣比較不會吃虧。這一關的密蒂其實是可以加入隊伍的，條件有三：索爾的HP在320之上，十八回合內敵全滅以及八個部下不能陣亡超過一半。不過，密蒂加入的話，後期的另一位劍聖就不會加入，取捨之間，各位請自選嘍！

秘密商店（進入法：在酒店時按SHIFT+F5）：神聖之水、水晶粒、十字弓。

道具店：回復劑、再生藥、解毒劑、退麻劑。

武器店：暗殺刀、惡魔之矛、血之斧、狙擊弓、魔法杖、毒爪、潛行服、魔法鱗甲、霧之袍、鎧甲。

寶物：藍寶石（11，26）、暗殺服（17，36）、領悟之書（30，28）、耐力藥水（29，19）、18000元（19，18）、*力量藥水（27，33）、10000元（3，6）。

第十七章　血與冰之刃

終於到了冰島，劍聖密蒂已經先行到達，對方首領

冰魔神也以登場，當彼此沒什麼話好談時，只好手上見真章了。這關我方的兵力會被強迫分散，因此一開始最好是採防禦戰，特別是這關的魔法師開始會使用炎龍術，如果沒有把敵人的勢力先清除就衝進法術轟擊範圍的話，小心會被抬出去。不過，劍聖密蒂的八個士兵在第四回合結束時，會從戰場下方衝進來當肉盾，玩家大可利用他們分散魔法師的法術轟炸，把法師打完以後這關大概是贏定了，不過最後還有一點要注意，冰魔神攻擊距離長達三格，HP 不夠的請往後站，另外一點就是這一關的寶箱有個控制中樞，雖然暫時用不到，但是還是記得要拿。過關以後有個龍人--劍士凱拉斯會跑出來加入，而劍聖密蒂在上一關如果沒加入的話，就會在此告別。

秘密商店（進入法：在武器店時按 CTRL+F7）：力之杖、水晶粒。

道具店：回復劑、再生藥、解毒劑、退麻劑。

武器店：忍者刀、黃金之戟、閃電鎚、狙擊弓、魔法杖、毒爪、潛行服、魔法鱗甲、霧之袍、鐵甲、武者鎧甲。

寶物：控制中樞（0，1）、鑽石（44，43）、護手刀（45，44）、10000元（19，6）、10000元（28，6）、神聖之水（23，14）、力量藥水（6，22）、生命之實（39，20）、再生藥（22，17）、風精之羽（24，17）、心眼之書（23，17）、神聖之水（1，0）。

第十八章

通過山間的吊橋時，正好遇見聖者約拿與聖騎士蘭斯洛特在橋上，以及正要攻擊他們的死亡骷髏傭兵團，既然有求於人，當然要有所表示，大家就開始衝了，這關的敵人分為兩類：在對岸的包括頭頭在內，都是屬於防禦型，也就是打不到你不會動，而在橋上以及第八回合出現在背後，意圖偷襲的那些，全都是屬於侵攻型的，所以先要全力將他們清除掉，尤其是在空中的那群魔鬼，每一個都會玩電擊魔法，被他們轟到的話不死也半條命，一開始如果往前衝，大概後面那群出現時，剛好可把前面那批清完往回走，後面也打完時再去打頭頭旁邊那一群，記得這關的魔法師玩的也是炎龍術，不要一頭撞進去，不然後果請自行負擔。這關比較討厭的是：約拿有時會跟著主角走，有時會自己站在那兒發呆，所以玩家們的交戰地點，最好設在離他們遠一點的地方比較好。這關結束後，兩個人都會加入，並且告知索爾：悠妮的失憶症他也沒有辦法醫治。一行人只好跟著約拿繼續往下走了。

秘密商店（進入法：在出口時按 ALT+F8）：神聖之水、水晶粒。

道具店：回復劑、再生藥、解毒劑、退麻劑。

武器店：忍者刀、黃金之戟、閃電鎚、十字弓、魔法杖、碎岩爪、神秘裝、血環甲、霧之袍、銀鎧甲、武者鎧甲。

寶物：僵屍爪（48，0）、10000元（47，13）、鑽石（43，4）、袪麻劑（0，3）、再生藥（1，22）、*水晶弓（48，6）、暗殺服（39，23）。

第十九章　黑暗中的狙擊

下山之後是一片森林，死亡骷髏的伏兵就選擇在這裡攻擊保護約拿的我們，這關的地形相當不好，每個隊員的移動能力都受到影響，還好站在樹上防禦力還是會提昇，所以最好就找一片有樹的地方排好隊形，提昇一下屬性等著對方過來，這一關敵人並沒有援軍，只是本關初次登場的兩位新人武術家以及傭兵，攻擊力高的實在是很可怕，雖然站在樹林中，沒事還是叫那群施法者加一下屬性比較好。這關有三個小偷忍者到處搶寶箱，裡面都只是一些提昇屬性的道具，要不要派人去搶回來都可以，只要小心不要被圍著打就好了。到了第六回合，龍人劍士巴拿羅西亞會從隊伍的後方出現加入，我方又多了一個飛行部隊。到了這個時候就可以衝出去砍人了（記得先提昇攻擊力與防禦力），因為差不多這時候，敵人的攻擊模式也已經由先前的防禦模式，轉換為往主角突進的攻擊模式，把附近的先清除掉的話，可以轉進的空間會比較大。由於忍者拿到東西後，會自行跑出戰場外，所以只要把忍者以外的敵人全部打死，這一關就算是結束了。

秘密商店（進入法：在道具店時按 SHIFT+F9）：神聖之水、水晶粒。

道具店：回復劑、再生藥、神聖之水、解毒劑、退麻劑。

武器店：忍者刀、黃金之戟、閃電鎚、十字弓、封咒

杖、碎岩爪、神秘裝、血環甲、黑暗之袍、銀鎧甲、妖魔鬥服。

寶物：力量藥水（0，11）、生命之實（21，23）、5000元（1，28）、再生藥（13，1）、*魔力水晶（6，30）、10000元（10，26）。

第二十章　死亡般的沈寂

索爾一群人在森林裡面摸索，不小心走到有名的黑沼澤去了，剛好又遇到一群被圍攻的精靈族人以及一隻忍者，聽說這個地方有看不見的敵人，我們當然是與精靈族合作，先度過這一關再說了。看不見的怪物都在沼澤裡，由於不在過關條件內，所以要不要殺都隨便，只要射程範圍內有這種東西，攻擊指標就會亮起來，請多加注意。在沼澤裡除了飛空部隊以外，每個人的移動力都會大幅下降，筆者的作法是用傳送術把人丟過去和精靈射手會合，其他的飛行人員一律快速通過，此關唯一要特別注意的是：地圖的右上角有個狂戰士，把他幹掉時會掉一把大地之劍下來，可別因此樂昏了，那位老兄原本站的地方記得去挖一挖，傳說中的魔眼寶石的最後一顆--闇之眼就在此處，忘了挖就準備哭吧！當敵人全部被清除掉時，忍者謝多會加入隊伍中，如果速度夠快在十五回合內結束的話，還會跑出一隻叫達可塞的魔族加入我方，接著就是馳援精靈族的聚居地--亞述森林了。

秘密商店（進入法：在教會時按CTRL+F10）：封魔弓、裂刃爪。

道具店：回復劑、再生藥、神聖之水、解毒劑、退麻劑。

武器店：地獄刀、黃金之戟、狂暴之斧、十字弓、封咒杖、金鋼指環、暗殺服、金鋼鎖甲、黑暗之袍、魔法鎧甲、妖魔鬥服。

寶物：雷神手臂（15，18）、水晶粒（9，29）、鑽石（10，29）、神聖之水（0，27）、30000元（2，3）、速度藥水（31，17）、*暗之眼（30，7）、特殊裝甲（18，13）。

第二十一章　亞述森林

到達亞述森林之後，發現死亡骷髏的首領瑪爾也在此處，換言之，我們與死亡骷髏的恩怨在這可以全部清算了，這關比較需要注意的是精靈族的處境不是很好，能支援要盡早支援。比如說把學會「破壞神」的悠妮丟進去，再加個劍聖鐵諾，那群精靈大概可以完整的撐到過關了。另外，第二、四、六、八這四個回合，四個角落各會飛來一隻魔鬼，共是十六隻，小心不要被電死。基本上來說，只要飛行部隊夠多（四個龍騎士加上三個龍劍士）且夠強的話，這一關的難度其實是很低的，過關以後祭師希爾法以及神射手羅蘭會加入。這關必須注意的是：如果有集合到五顆魔眼寶石再加上索菲亞的黃金徽章，希爾法會把這六個東西變成天空之鑰（請記住，進入此關時，務必把這些東西帶出來，不然無效），接著就往聖靈之塔前進了。

秘密商店（進入法：在酒店時按ALT+F1）：神聖之水、水晶粒。

道具店：回復劑、再生藥、神聖之水、解毒劑、退麻劑。

武器店：地獄刀、龍之槍、狂暴之斧、水晶弓、封咒杖、金鋼指環、暗殺服、金鋼鎖甲、地之袍、魔法鎧甲、鬥士護甲。

寶物：風精之羽（33，19）、20000元（7，19）、耐力藥水（14，35）、再生藥（33，26）、*光之斧（20，12）、生命之實（20，5）。

第二十二章　遠古的呼喚

一路直接前進到塔頂，風魔神已經把部下全部集中在這裡了，難怪中途完全沒有遇上敵人，這一關的區域不大，敵人衝過來還真的不太好應付，最好先採取防禦體制跟他們玩消耗戰，反正我方有兩個僧侶可以補血和提昇能力，所以敵人的先遣部隊，應該是很輕鬆就能應付過去，而第三及第七回合，戰場的左下角與右下角各會出現三隻一群的魔鬼，等到它們接近戰場時，利用部隊的前進後退，就可以把它們全宰了。由於風魔神本身會使用神雷術，冒然衝進範圍內是十分危險的，最好是算好距離，先把附近的親衛隊引出來消滅掉，至於風魔神本人，最好是派個HP夠多的人，身上帶滿神聖之水，走到其移動範圍邊緣，消耗他的法力，只要沒有神雷護身，大夥就可以一擁而上了（當然，要上的也要防禦力夠），記住先把在旁觀看的兩個僧侶K死，他們除了會補血外，還會使用封咒

術，不可不防。第五回合時，龍騎士莎拉會從塔外飛進來加入，如果沒事做的話，可以叫她去撿寶箱。打死風魔神可以拿到傳送之杖，希爾法可藉著這把法杖使用傳送術，就把我們傳到下一關去了。

寶物：10000元（11，20）、水晶粒（17，24）、力量藥水（27，24）、生命之實（32，17）、魔力水晶（33，20）、*風精之羽（22，24）、*雷神服（22，12）、鑽石（12，17）。

第二十三章　向天空之旅

由於傳送中途受到干擾，在半途就迫降了，遇到卡里斯和羅德曼正在這裡調查遺跡，結果不小心觸動防禦系統，一大群敵人都跑出來了，看在卡里斯叔叔的面子上，這群機器人就由我們代勞了。初次登場的機器類敵人，防禦力普遍偏高，由於這關的目標是打倒中間的機甲隊長，所以可以速戰速決的直接往上攻，不過旁邊的寶箱都是好東西，這關必須注意的是：第十五回合跟第十八回合的援軍蠻強的，所以不宜久留。過關時，如果手中有天空之鑰，則卡里斯會加入。而羅德曼也是可以加入的，條件是：劍聖密蒂沒有加入，且在第一次援軍出現前，擊毀機甲隊長。結束後，西爾法會驅動飛空岩帶著我們到下一個區域去。

寶物：光之斧（6，9）、封魔弓（6，20）、黑暗杖（7，20）、裂刃爪（14，21）、黑暗之衣（17，29）、黑暗之衣（23，29）、黑暗鱗甲（26，21）、黑暗鱗甲（23，29）、重鎧甲（34，20）、天之袍（34，19）、黑暗之袍（33，19）、*龍鱗甲（30，11）、破魔槍（7，19）。

第二十四章　在天空的彼方

在空中飛行的一干人，接近蘇維火山時，遇上了魔族的空中巡邏部隊，由於此關地形對我方極端不利，對方又幾乎全部都會使用魔法，所以在派遣人員時，最好把飛行部隊以及弓箭手全部派出來，敵方一開始只有四隻大惡魔分據四角，然後就由這四個地點生出支援部隊來，此關比較需要注意的是：由於地面狹小，對方又會用魔法，所以戰線盡量要拉大，但是要顧及飛行部隊的補給範圍，這一關還是沒有商店，被電死的話，下一關就麻煩了。其實這一關可以兵分兩路，飛行部隊迎擊一邊，弓箭手及施法群在另一邊戰鬥，剩下的帶著藥草當補給兵，這樣應該會比較好過。全部的敵人消滅時，飛行岩也已接近目的地，開始往下降了。

寶物：*風精之羽（20，22）。

第二十五章　火焰的審判

蘇維火山中，龍王聖寇拉斯率領著龍族劍士正與火魔神對峙著，飛行岩轟的一聲掉下來，現場的人都非常驚愕的看著我們，還好隊伍裏的龍人招呼打的快，不然我們可能就會被兩方面的人圍攻。這一關設計的實在非常殘忍，地形對我方相當不利，敵人會使用「地震術」，而對方都是飛空型的，所以完全沒差。另外，敵人的龍人法師之拿手絕活是「咒殺術」，而火魔神本人會使用最高級的火焰攻擊魔法「天火術」，而四個親衛隊地獄騎士則是每一個都會「神恩術」，筆者強烈建議：先把其他的敵人全部打死再過去，由於法術的射程都有限，這關的時間又幾近於無限，可以盡量集結後，一次滅掉一群，相信這是最保險的作法。相信一些比較細心的人會注意到，這個戰場最上方插著一把劍，沒錯！那就是傳說中的炎龍劍。只要把索爾傳過去劍前的那一格，經過一場個人的戰爭就可以入手了（不過，最好是神聖之水帶多一些，並等火魔神掛了以後再過去）。過關之後，魔族之王的弟弟亞其梅吉加入我方，並要求我們拯救魔族。

秘密商店（進入法：在教會時按SHIFT+F5）：神聖之水、水晶粒、光之斧。

道具店：再生藥、神聖之水、解毒劑、退麻劑。

武器店：大地之劍、破魔槍、力量之斧、封魔弓、龍之杖、巨神指環、惡魔皮甲、力量鎖甲、聖鎧甲、天之袍、武神護甲。

寶物：大地裝甲（2，6）、風精之羽（5，25）、20000元（17，30）、魔力水晶（2，34）、衝擊手臂（18，35）、神聖之水（18，16）。

第二十六章　未知的迴廊

進入魔族保護的密道後，悠妮眼尖看到角落有一個

機器人躺在那裡，走過去看到頭上有個空洞，就順手把控制中樞塞進去，結果機器人啓動加入我方，這時敵人的部隊也已衝到了，這一關和上一關基本上是一樣的，地圖不好走、敵人法術又可怕，援軍還一批一批的出現，基本上還是必須玩防禦戰，等到第十七回合援軍完全出現之後，開始往前走，魔族的施法者一出現就會往我們衝，所以會先被消滅，其他的定點敵人就慢慢算格子前進，一群一群打，只要小心一點應該就可以打的過，畫面最上端有五個寶箱，分別放著五把攻擊力400的武器，可惜只能選一把，當你要打死最後一個敵人之前，請先選好帶走。

秘密商店（進入法：在武器店時按CTRL+F6）：神聖之水、水晶粒。

道具店：神聖之水、水晶粒。

武器店：龍神劍、巨神戟、大地之鎚、火神弓、龍之杖、鬥神指環、雷神服、惡魔鱗甲、大地鎧甲、天之袍、武神護甲。

寶物：戰神斧（16，3）、封神弓（15，4）、渥德！？（1，46）、光之杖（14，5）、魔龍爪（16，5）、神聖之水（10，14）、50000元（20，14）、50000元（0，19）、力量藥水（30，19）、速度藥水（15，28）、魔力水晶（0，33）、戰神戟（14，3）。

第二十七章　命運的交會點

長長的通道終於到了盡頭，一如往常的有一大群敵人在等著我們，不過，由於全部都是機甲兵，我們知道冒險已接近尾聲了。光束砲座攻擊力雖不強，但是由於它是直接衝擊，防禦力對它完全失效，所以對這種敵人反而要特別小心。當你一路往前推進時，請不要把那些比較差的隊員丟在後頭，因為當三個機甲隊長被幹掉兩個時，剩下的那一個會緊急求援，戰場的左上與右上以及六個寶箱的位置，各會出現一批。由這關起，往後三關全部沒有商店（當然也沒有教會），所以要盡全力保住隊員不死。當三個機甲隊長全部損壞時，敵人的殘餘部隊會自爆，這關就算過了。此時如果手中沒有天空之鑰（沒有帶出來也是一樣），悠妮會離開隊伍，然後就開始播放結束畫面，如果有天空之鑰，悠妮會利用它把全部的人傳送到目的地：傳說中的黃金城。

寶物：力量藥水（14，47）、耐力藥水（14，47）、風精之羽（16，47）、速度藥水（14，48）、生命之實（15，48）、魔力水晶（16，48）。

第二十八章　探索者

到達黃金城的第一站，衛兵的人數並不算多，只不過是援軍出來的方式有點複雜，筆者一一說明如下：越過（29、24）這個地點，第一批援軍出現在（23、21）這個位置，當你把其中的機甲突擊兵打壞時，第二批援軍出現在第一個平台，此時的程式是防禦型的。當你越過（20、20）這個地點時，第三批援軍出現在二、三、四這三個平台上，此時全部的程式自動更換為侵攻型，所有的援軍會朝著隊伍所在地逼近。這關其實是很好作弊的，由於目標是兩個機甲隊長而已，可以用傳送術丟一些人過去，然後會飛的飛到畫面的頂端，再向左走就行了。如果堅持要把所有的敵人打完也可以，由於下一關頗為難纏，這關切記不要浪費神聖之水。當機甲隊長損害時，對方的殘餘者一樣會自爆，悠妮會催我們趕快到防衛系統所在地去。

寶物：神聖之水（28，12）、神聖之水（26，14）、神聖之水（20，15）、水晶粒（17，22）、神聖之水（16，20）、神聖之水（8，15）、神聖之水（10，21）、衝擊手臂（40，9）。

第二十九章　在無盡的黑暗中

通往防衛系統的通道上，密密麻麻站了一大堆機器人，悠妮的目標是前面那一塊石版（15、21），由於悠妮在啓動系統的那一段時間，將完全不能動，而對方的連續四批援軍都是針對此處設計，所以，最好是一群人聚在一起，慢慢的從下方的敵人清除上來。當第一隻機甲隊長被打死時，會在六個寶箱上各出現一隻機甲突擊兵，當你過完這一段時，接下來就是小心左右方的砲台了，這四個砲台只有飛行部隊打的到，所以最好是等通道上的敵人清除的差不多時，再派人過去對付。當悠妮啓動系統失敗時，戰場最上端的三頭龍就變成此關的頭目，只要把它們敲壞這關就過了。不過請注意一下：火龍會用天火術、雷龍會用神雷術、闇黑龍會用咒殺術。

寶物：神聖之水（10，38）、神聖之水（11，38）、神聖之水（19，38）、神聖之水（20，38）、神聖之水（21，38）、神聖之水（9，38）。

第三十章　傳說的終章

悠妮與空魔神的決裂，最後一場戰役顯得十分詭異，前面四個魔神原來是被製造出來的。空魔神爲了表示優雅的風度，每一個魔神會個別帶著兩個機甲隊長出場。這一關實際上並不難打，只不過是打完一個後，只有一個回合讓你補血，所以隊員們不可以分開得太遠。最後的空魔神用的也是神雷術，不過他用過神雷術後還可再移動一次，所以防禦力低的隊員千萬不要落單，不然被電一次再被打一下穩掛。當空魔神消失於我們的眼前時，悠妮表白了她的身份，也表示不能跟索爾在一起，以最後的關懷將隊員們送到地面上，就獨自開著空中第一要塞走了……。

資料提供：漢堂國際公司

名稱	破壞力	命中率	距離	範圍	所需MP	備註
火炎術	50	90	5	1	2	火焰系攻擊魔法
烈炎術	120	90	5	1	6	
炎龍術	250	90	5	2	20	
天火術	500	85	5	2	42	
電擊術	40	85	4	1	4	電擊系攻擊魔法
落雷術	100	80	4	1	15	
轟雷術	220	80	4	3	30	
神雷術	450	80	4	3	60	
聖光術	440	100	8	1	24	神聖系攻擊魔法
咒殺術	999	50	3	1	30	敵人專用闇黑系
碎岩術	80	95	0	6	18	地動系攻擊魔法
地震術	160	90	0	8	45	小心範圍
裂地術	340	90	0	10	80	
治療術	70	0	4	1	3	回復系
回復術	140	0	4	2	10	
再生術	260	0	5	3	20	
神恩術	500	0	5	4	40	
魔刃術	0	0	4	3	5	攻擊力上昇
魔鎧術	0	0	4	3	5	防禦力上昇
風行術	0	0	4	3	8	速度上昇
解毒術	0	0	4	3	5	解除中毒
祛麻術	0	0	4	3	5	解除麻痺
封咒術	0	0	4	3	8	不能施法
傳送術	0	0	3	1	20	傳送隊員前往地點
破龍擊	0	0	5	1	22	劍聖索爾專用劍術
行動術	0	0	3	2	24	隊員再次行動
毒擊術	10	50	4	3	8	每回合HP下降
麻痺術	10	50	4	3	10	時間內不能行動
淒煌斬	0	0	1	1	22	羅德曼專用劍術
熾炎刀	0	0	0	3	26	鐵諾專用劍術
音速刃	0	0	14	1	24	密蒂專用劍術
熾天使	0	0	0	3	26	最強電擊法術
風妖精	800	90	5	4	76	大範圍HP回復
破壞神	0	0	5	4	52	三種屬性一次提昇
暗邪鬼	0	0	5	4	28	對手中毒麻痺封咒

刀劍類：劍士與忍者所使用的武器。					
名稱	攻擊力	命中率	攻擊範圍	價格	備註
短劍	10	95	1-1	50	
闊劍	20	95	1-1	250	
長劍	40	90	1-1	800	
巨劍	65	85	1-1	1500	
黑暗劍	90	85	1-1	2400	附加確率30%的毒擊效果。
戰士劍	110	90	1-1	4200	
巨魔劍	135	90	1-1	7500	
斬鐵劍	150	120	1-1	9600	致命一擊的機率增加30%。
流水劍	240	100	1-1	12000	
大地之劍	280	100	1-1	18000	
龍神劍	320	120	1-1	25000	
炎龍劍	400	120	1-1	XXXXXX	30%必殺，使用有炎龍術。
小刀	8	100	1-1	30	
七首	20	90	1-1	200	
淬毒刀	50	95	1-1	1200	附加確率30%的毒擊。
盜賊七首	80	120	1-1	2000	
暗殺劍	120	120	1-1	5000	
護手刀	150	100	1-1	8000	防禦力增加30點。
忍者刀	165	90	1-1	8800	致命一擊的機率增加5%。
地獄刃	200	120	1-1	14800	

長槍類：騎士們所使用的武器，攻擊距離較長。					
名稱	攻擊力	命中率	攻擊範圍	價格	備註
刺矛	20	90	1-2	80	
騎槍	28	90	1-2	400	
長戟	50	85	1-2	1200	
先鋒矛	85	90	1-2	1800	
斬馬刀	120	85	1-2	4400	
惡魔之矛	150	100	1-2	6000	附加確率3%的毒擊。
黃金之戟	190	90	1-2	8800	
龍之槍	190	90	1-2	11200	
破魔槍	280	110	1-2	16000	
戰神戟	400	120	1-2	XXXXXX	使用有轟雷術之效。
聖之槍	150	100	1-2	24000	致命一擊的機率增加20%。
巨神戟	320	100	1-2	24000	

斧頭類：戰士專用武器，攻擊力強而命中率偏低。					
名稱	攻擊力	命中率	攻擊範圍	價格	備註
手斧	20	95	1-1	300	
迴旋斧	35	90	1-2	800	
戰斧	60	90	1-1	800	
戰鎚	90	85	1-1	2000	
巨斧	120	85	1-1	3200	
血之斧	145	85	1-1	5600	
閃電鎚	180	100	1-1	12500	使用有落雷術之效。
狂暴之斧	225	100	1-1	12800	致命一擊機率增加10%。
光之斧	300	100	1-1	15500	當道具使用可回復100HP左右
力量之斧	340	100	1-1	22000	
大地之鎚	380	100	1-1	28000	
魔神斧	400	80	1-1	2	致命一擊機率增加85%。



弓箭類：弓箭手的裝備，攻擊距離長但攻擊力偏低。					
名稱	攻擊力	命中率	攻擊範圍	價格	備註
短弓	20	95	2-3	100	
長弓	40	90	2-4	500	
黑暗弓	75	85	2-4	1800	附加確率10%的毒擊效果。
巨弓	110	80	2-5	4800	
精靈弓	130	100	2-4	7200	
狙擊弓	155	120	2-5	12000	致命一擊機率增加10%。
封魔弓	250	100	2-5	20000	
風神弓	400	120	2-6	2	當道具使用有神雷術之效。
火神弓	310	120	2-5	32000	
十字弓	180	90	2-4	8800	
水晶弓	210	90	2-5	13500	

棍棒類：施法者所使用的裝備。					
名稱	攻擊力	命中率	攻擊範圍	價格	備註
長棍	8	85	1-1	20	
釘頭鎚	25	80	1-1	180	
巨鎚	60	80	1-1	640	
槤枷	80	80	1-2	1000	
魔法杖	120	90	1-1	5600	使用後可發出火炎術的效果。
封咒杖	150	90	1-1	8800	使用後可發出封咒術的效果。
力之杖	180	90	1-1	10000	當道具使用可回復300HP左右。
黑暗杖	220	120	1-1	12800	附加確率30%的毒擊效果。
龍之杖	280	120	1-1	22400	當道具使用有炎龍術的效果。
光之杖	400	140	1-1	2	當道具使用可回復500HP左右。
傳送法杖	200	100	1-1	60000	希爾法使用有傳送術之效。

爪類：武鬥家的最愛，被攻擊者通常會痛不欲生。					
名稱	攻擊力	命中率	攻擊範圍	價格	備註
鐵指套	20	100	1-1	200	
鐵爪	50	90	1-1	850	
皇帝指環	80	95	1-1	1200	
毒爪	100	90	1-1	3600	附加確率10%的毒擊效果。
僵屍爪	175	95	1-1	6000	附加確率10%的毒擊效果。
碎岩爪	150	110	1-1	7800	
金鋼指環	200	120	1-1	11200	
裂刃爪	240	100	1-1	13200	致命一擊的機率增加20%。
巨神指環	280	110	1-1	17500	
魔龍爪	400	140	1-1	2	裝備者固定二次攻擊
鬥神指環	330	100	1-1	25800	

特殊武器類：機器人與敵人及首領的武器。				
名稱	攻擊力	命中率	攻擊範圍	價格
威力手臂	15	90	1-1	2
金鋼手臂	100	85	1-1	2
雷神手臂	240	80	1-2	2
衝擊手臂	360	100	1-2	2
光束劍	200	150	1-1	0
狙擊槍	200	150	2-6	0
光束槍	200	150	1-2	0
光束砲	450	80	1-15	0
拳頭	115	100	1-1	0
利爪	200	110	1-1	0
觸手	300	70	1-2	0
巨岩手臂	240	130	1-1	0
激光砲	200	90	1-1	0
風牙斬	200	120	1-2	0
魔焰波	250	120	1-2	0
空雷震	360	150	1-1	0
雷神鞭	200	95	1-2	50
冰焰	350	170	1-3	50
黑暗波	400	103	1-3	50

名稱	類別	價格	備註
聖者之戒	特殊	5000	施法可轉職成聖者。
勇者徽章	特殊	5000	索爾專用可轉職成英雄。
精靈契印	特殊	5000	悠妮專用可轉職成召喚師。
領悟之書	特殊	5000	武者轉成武聖。
心眼之書	特殊	5000	弓箭手轉成神射手。
白金徽章	特殊	5000	戰士轉成魔戰士。
生命之實	特殊	10000	生命值最大限上昇。
魔力水晶	特殊	10000	MP值最大限上昇。
風精之羽	特殊	10000	移動力增加1。
天空之鑰	特殊	0	上天空之城專用。
修理套件	特殊	1000	敵方機器人專用，HP回復。
飛龍卵		100	騎士轉成龍騎士用。
控制中樞		100	悠妮叫醒機器人的必需道具。
黃金徽章		2	以前流傳下來的寶物。
星之眼		2	當道具使用有小型速度術效果。
光之眼		2	當道具使用有小型恢復術功能。
暗之眼		2	當道具使用有小型麻痺術效果。
冰之眼		2	當道具使用有小型防禦術效果。
火之眼		2	當道具使用有小型攻擊術效果。

衣服類：劍士與弓箭手的裝備。			
名稱	防禦力	閃避率	價格
旅行衣	10	0	500
精靈披風	80	10	10000
皮甲	8	0	300
硬皮甲	15	0	800
夜行衣	36	5	3200
魔法皮甲	48	5	4000
盜賊之衣	64	5	7800
忍者裝	80	5	9600
潛行服	112	5	14400
暗殺服	140	5	20000
黑暗之衣	156	5	25600
惡魔皮甲	178	0	30000
雷神服	200	10	42000

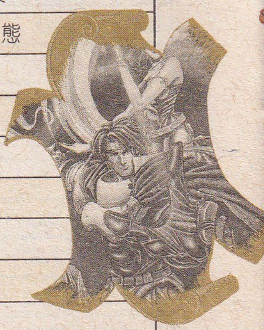
盔甲類：騎士與戰士的裝甲。			
名稱	防禦力	閃避率	價格
環狀甲	24	0	1000
鎖子甲	40	0	3600
鱗甲	56	0	5800
連環鋼甲	72	0	8400
合金鎖甲	88	0	10800
魔法鱗甲	100	5	13200
血環甲	120	0	15600
金鋼鎖甲	144	0	22000
黑暗鱗甲	172	0	28000
力量鎖甲	196	0	36000
鎧甲	120	0	12000
銀鎧甲	136	0	15000
魔法鎧甲	160	0	20000
重鎧甲	192	0	24000
地獄鎧甲	200	0	30000
聖鎧甲	230	5	42000
大地鎧甲	260	0	50000

法袍類：僧侶與魔法師的裝備。			
名稱	防禦力	閃避率	價格
長袍	5	0	200
法師袍	12	0	750
僧侶袍	32	0	1800
祭師袍	60	5	6400
聖者袍	92	10	11200
霧之袍	128	10	16400
黑暗之袍	150	10	18000
天之袍	210	15	32000
地之袍	185	5	20000

武鬥裝：武者與鬥士的裝備			
名稱	防禦力	閃避率	價格
武道服	10	5	400
武鬥服	28	0	1200
鬥士服	55	0	5600
武者鎧甲	90	0	11000
妖魔鬥服	130	0	18000
武神護甲	200	10	34000
鬥士護甲	170	5	20000

特殊裝甲：機器人與敵人還有串場人物的裝備。			
名稱	防禦力	閃避率	價格
戰鬥裝甲	8	0	2
突擊裝甲	80	10	2
重裝甲	150	0	2
元素護體	250	10	0
大地裝甲	280	0	2
特殊裝甲	180	0	2
硬皮	80	0	0
青色硬皮	160	0	0
虛無浮甲	300	10	0
王袍	60	5	50
水之袍	210	5	24000

道具類：大部份都是旅行不可或缺的物品。		
名稱	價格	備註
藥草	10	回復HP　40左右
回復劑	80	回復HP　120左右
再生藥	300	回復HP　300左右
神聖之水	800	HP完全回復
解毒劑	20	解除中毒狀態
祛麻劑	20	解除麻痺
力量藥水	10000	力量上昇
速度藥水	10000	速度上昇
綠寶石	1000	
紅寶石	5000	
藍寶石	20000	
鑽石	50000	
魔法水	1000	回復MP　80左右
水晶粒	5000	回復MP　200左右



錦囊密技

《爆笑保齡球》

各角色接關密碼：

吸特樂	宮澤不理惠	福耳魔斯	理小容	買單娜	拿破輪
2328	2568	2876	1596	1744	2120
2336	2696	2940	1628	1808	2184
2464	2704	2972	1636	1840	2216
2480	2736	2980	1700	1844	2224

◎胡國愷

《立體狂飆》（Slipstream 5000）

於主選單畫面下鍵入 REFINERY 這英文單字後，原本一開始無法選擇的跑道此時能隨意選取，而替您的愛機添購武器和配備時，金錢數再也不會減少了。

《叢林風暴》（Jungle Strike）

接關密碼：

第二關：2MMSXMMMP

第三關：9BN8QMMMZ

第四關：9BB63MMMF

第五關：YVV6KNMMQ

第六關：YVCGSBMMR

第七關：MCXJXVMM4

第八關：MCZQLCMMJ

於遊戲進中按下「ESC」鍵，之後鍵入 CHICKEN，再按一次「ESC」鍵即可達到生命不滅、武器無限的效果，若是想跳關的話，只要先啓動前述功能，於遊戲中按下「Q」鍵即可。

《極速天龍》（Full Throttle）

遊戲過程中，不要碰任何按鍵或滑鼠，約等數分鐘之後，會出現螢幕保護裝置畫面，此時，遊戲中所有的機車種類全部會出現亮相，你甚至可以從各種角度欣賞這些交通工具，怎麼樣，夠酷吧。

《宇宙冒險家》（Daedalus Encounter）

於主選單畫面（Main Menu）選擇遊戲場景時，按下 ALT-F5，然後選擇「JUMP TO」的設定，接著畫面上會顯示各場景的小幅縮影，只要用滑鼠點選任何一場景即可跳至該區域。

《蠻荒戰士》（Savage Warrior）

於選單畫面下鍵入 cheat 字母，然後選取新的選單，此選單名爲「The Secret Way」，內容爲該遊戲的所有密技按鍵，您可以試看看。

replay：3D遊戲模式

eleventh：大魔王

circus：競技場

nopain：無任何武器

tyson：無特別必殺技

nogain：不會輸的武器

woo：特殊力量

nbk：僅一回合戰鬥

finalfive：五回合

snowwhite：極小人物

evildeath：殘忍、暴力模式

forqa：一些特殊工具

easyspecialmoves：特別移動

GARDENER、DUNK、PAM 和 NUMBERONE 則可以讓您選擇遊戲中的隱藏角色。

《明星志願》屬性選單

《明星志願》是個不錯的遊戲，但要看各種結局就要花上一段時間，因此爲了節省時間密技就誕生了。遊戲進行時（在公司內），按下 CTRL+A+E+L 一起按住後，放開再按橫向數字鍵的 8 之後，再按一次 CTRL+A+E+X+L 後就啓動密技了。按下：

數字鍵 1：左上角出現一個問號後，再輸入號碼後則是明星人物，可以觀看能力並更改姓名（即使不是自己的成員）。

數字鍵 8：改各項屬性，上至股票行情，下至明星身高、體重等均可修改。（需注意：改三大獎時是改明星個人所獲得的，否則結局時就當沒有。）

數字鍵 9：無論任何情況下，直

奔結局。

PS.在讀取後需重按一次。

◎楊淵升

《鬼屋魔影3》生命力增加

遊戲一開始時的第一個畫面（還未過橋的時候），仔細看著主角右方的牆上，有一個灰色的空罐，這時就拿起身上配戴的左輪手槍射那空罐，如果射中就會發現罐子飛走了，然後再看一下主角的生命力，會增加10點，而左輪手槍所用去的子彈，會恢復原來的6發。切記必須在三發內射中，否則就失敗了。

◎嘉義　張志榮

《仙劍奇俠傳》騙錢術

在尚書府時，為了請來道士，雲姨會給你三萬元，則你可以去買東西（例如武器…），把錢用完或低於一萬五千元，再去找雲姨，她會再給你三萬元等等，但最多只能拿三次，共九萬元。

◎新竹　曾博裕

《魔界之泉》增錢法

先到村子裡，雇用一位商人，然後把這一場戰鬥打完，用部隊命令，商人用魔法裝備可以看到有2個地方寫的很亂，按下那地方，再按最大，那裡就變成99，多按幾次之後，再看物品欄，就可以看到草藥變很多，賣出去就有很多錢了。

◎金門　蔡志偉

《魔城迷蹤》超強防禦力輕盔甲

當各位玩家在玩《魔城迷蹤》時，一定為剛開始發現的白色重盔甲感到寶甲無用武之地，因為這盔甲實在是既笨重又無顯著的防禦效果。在此，敝人在陰錯陽差間發現一超強防禦力的輕盔甲，在高塔的地下二層，有兩個棺材的房間，若是打開右邊的棺材，裡面是一個骷髏戰士，可輕易的打倒；左邊棺材內，則為一具身穿深灰色盔甲的骷髏，這就是我們要找的超強防禦力輕盔甲，要得到它，只要將棺材打開，將主角移至棺材前，當棺材關閉、開啓後就自動穿上。

《模擬城市2000》

在遊戲過程中鍵入「Found」，就會出現是否發行公債的訊息，選擇「Yes」動作重覆2 次（共2次），（不能2次都用Enter確認），接著馬上進入每年的收支預算表（自己動手選，不是等過一年），選擇有關發行公債的那個訊息欄，其中你會發現上面顯示的公債匯率是「.%」，選擇Yes，再回到收支預算表時，你就發現現在你每年都用約1300K的收入了。

另，任意建設一棟有效應的建築物（如發電場、警局、醫院），如以警局做說明，其他方法相同，假設警局建好了，我們在其建築物四週留一點空地（一格也行），假設其鄰近的真的只有一格空地，選擇造「樹（Tree）」，當你按下左鍵把樹種那緊靠著警局的空地時，左鍵（Mouse的）不要放，並按住鍵盤上的Shift鍵也不放，這時你可企圖推動滑鼠，滑鼠游標入侵警局的9格（3×3）範圍中，當您又聽到「ㄅㄜ」的一聲時，你的警局道缺了一角，如此連續佔它4格方格，你就省下了4格的空地可另作他用了（注意，警局共佔3×3，9格，你只能向它壓炸[9/2]的方格；如4×4，16格的發電廠，只能去除[16/2]總共有8格，如果你推動滑鼠過了頭只剩下一格的警局，它並無法發生任何效應）。

PS.削減過的建築效力是否減低，本人尚未確實，且被削減過的building非常不美觀，如果你很在意的話那只有說聲對不起了。此法城中城也適用。

◎台北　雪魚

徵攻略作家

條件

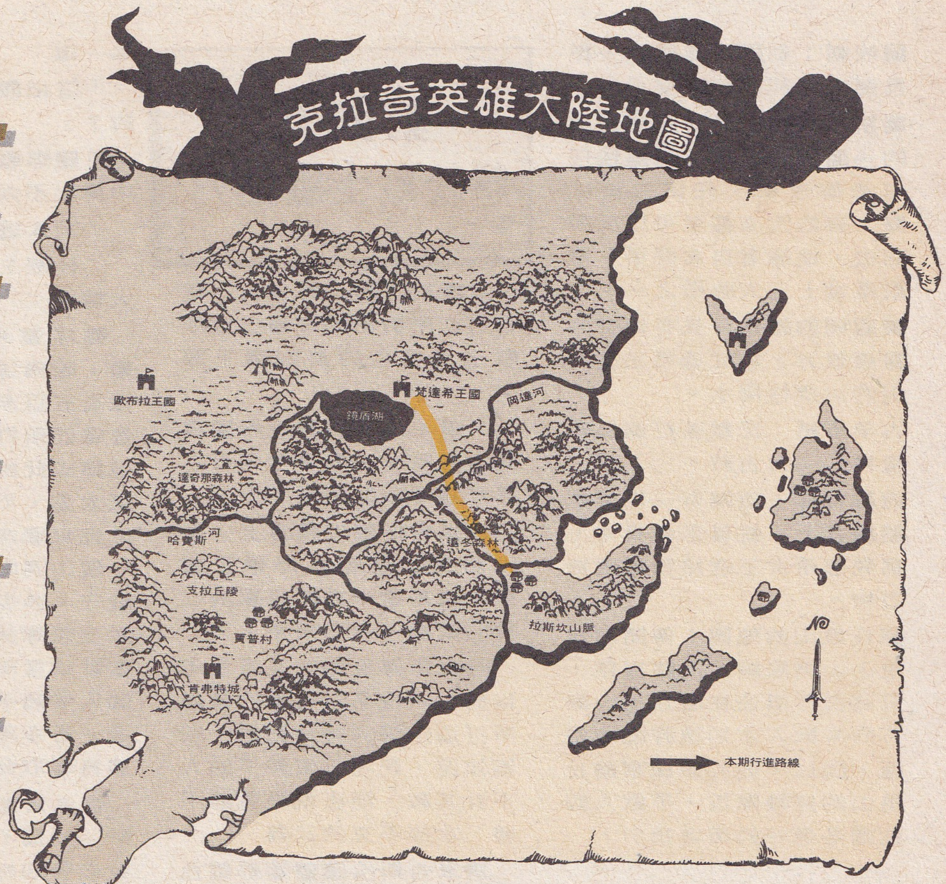
1.喜歡玩遊戲
2.善於繪製地圖
3.心思細膩

意者，請任選一個遊戲的任一關卡，寫出心中最滿意的過關方式，並抓圖作圖文解說、或繪出地圖作完整的標示，字數以2000字為限。

來稿請寄▶高雄市中正二路18號10F　編輯室收
若有疑問，請電(07)2254886轉33　林小姐

克拉奇英雄

◉撰文 楊糧暢



本期新登場人物簡介

瑪莎：17歲的人類女戰士。臉色黝黑，金黃秀髮，一雙明亮的大眼睛，天生神力，比一般男子力量還要強大。外表雖堅毅剛強，但內心卻極爲脆弱，對於喜歡的人一直不敢勇於開口。配備著一把龍咬劍及一把蘭斯洛銀盾，和來歷不明的銀色盔甲，皆爲超強的攻防器具。人稱銀色戰士，不會法術。

薩弗依爵士：居住於歐布拉王國西邊侏儒山的侏儒族隱士，擅長解毒。自認爲世上任何一種毒藥皆可解開，年輕時曾與克麗絲蒂婆婆有過一段戀情。

倉馬：一位保守派的半獸人。

烏那：半獸人酋長，主張平靜的生活。

哈力：原爲半獸人的大祭司，事實上卻是黑暗軍中的一名，法術高強。

索達：半獸人族第一勇士，主張改革半獸人的生活。

本期新登場咒文簡介

火裂爆炸拳：將火焰自拳中爆發而出，是所有火焰性法術中破壞性最大的咒文。

恢復術：高等治療咒文。

閃爍幻身術：可造出數個施法者的幻像分身，以分散敵人的注意力，其咒文爲「米爾・印梅吉」。

光幕防護咒文：可抵擋一般的咒文攻擊，施者可將抗火咒文、抗寒咒文加入光幕之中，以增強防禦效果。

火焰刀、寒冰刀：將火焰、冰雪咒文融爲一把短刀的型狀，利用尖銳的頂端攻擊敵人。效果比一般火焰、冰雪咒文要強上數倍。

本期新登場特殊物品簡介

巴索斧：傳說乃是五百多年前一位名叫布魯的鐵匠所打造出來的神兵利器，斧刃殷紅如血。

龍咬劍：劍柄爲龍頭的一把長劍，鋒利銳利，雙刃。

蘭斯洛銀盾：具有魔法保護的一面銀盾，可以抵擋住任何法術攻擊、任何刀劍砍擊，有的咒文甚至可以反彈回去，使施者自食惡果。傳說是世上三大強盾之一。

鏡盾湖的湖水：具有神奇的醫療效力，爲梵達希王室專用的治療性用水。

古羊皮紙：記載著打倒黑暗魔神的一首古詩。

西絲青杖：頂端有一條青蛇盤繞其上，蛇首恐佈異常。爲梵達希女王送給精靈龐德之物。

赫丘里山的地圖：傳聞赫丘里山山勢險峭，山路複雜，只有長年居住在赫丘里山腳下的半獸人才知道詳細的路程，因此，對於想探索赫丘里山的探險隊伍，半獸人的地圖是最好的嚮導指引。

♣前情提要♣

歐斯華等四人前往歐布拉王國時，發現國王等人已被黑暗軍囚禁在地下蛇城，於是前往迷宮般的蛇城，並與守城惡獸、巨蟒陷入苦戰，經過一番激鬥之後，終於順利救出國王藍斯坎·哥登三世及羅諾王子。而位於北方的梵達希王國卻因無法抵擋黑暗軍的侵入而向歐布拉國求救，四人趕往歐布拉，與沃爾倫、雷米吉斯展開一連串的戰鬥，歐斯華中了石化術變爲石像，吉爾斯身中劇毒動彈不得，精靈龐德魔法力用盡，就在這危急時刻，出現了一名神秘的銀色戰士……

第四章 超級戰士戰強力

只聽到「鏗」的一聲，雷米吉斯所射出的飛鏢已被那戰士淡橘色的長劍擋了開來。

「哦！沒想到梵達希國還有這種戰士，看來今天可以好好發揮我的武術了！」

雷米吉斯說完將背上一直沒用到的紅色巨斧舉了起來，這是雷米吉斯將軍最心愛的武器——巴索斧。

巴索斧傳說乃是五百多年以前，一位名叫布魯的鐵匠所打造出來的神兵利器，削鐵如泥，死在巴索斧下的人不計其數，簡直就是戰無不勝、攻無不克的武器。

雷米吉斯冷眼望著那銀色戰士，只見那銀色戰士直挺挺地戰著，頭盔中的細縫中露出一雙銳利的眼神，這種眼神令雷米吉斯感到極不舒服。地虎將軍突然首先發難，舉斧向那戰士砍了過去。

「鏘！」只聽到兩種兵器相交的那一剎那發出了極難聽的金屬撞擊聲。

奇怪的是，那戰士的長劍似乎不是普通的金屬製品，否則爲何兩兵相交，那長劍竟沒被削斷？

雷米吉斯一愣，仔細一看那長劍，劍身帶著淡淡的橘色，劍柄上鑲有一顆橙色的寶石。看到這裡，雷米吉斯不禁大吃一驚，馬上跳了開來，道：

「這把龍咬劍你那裡得來的？」

只聽那戰士從頭盔的細縫中傳出不太清楚的聲音：

「別人送的！」

「什麼？」雷米吉斯不禁大驚。

難怪雷米吉斯將軍會吃驚，因爲這把龍咬劍相傳同樣是五百多年前兵器世家布魯鐵匠所打造出來的武器。他鑄成此劍後，發現此劍戾氣太重，不宜留在世間，因此把劍藏在哈魯巴德斯山的一個山洞內，並派一隻聖獸駐守，多少年來，有無數的武士想奪此劍，但只因那隻聖獸威猛無比，企圖奪劍的闖入者幾乎是有去無回。經過一百多年後，已沒有人妄想再奪取此劍。

雷米吉斯曾經見過那隻聖獸，的確不太好惹，所以沒有必勝的把握，雷米吉斯是不會輕舉妄動的，再加上當時他必殺絕技尚未完成，因此他打消了奪劍的念頭，然而眼前的戰士竟然說是別人送的。

除了嫉妒之外，雷米吉斯起了覬覦之心。

想到此時，雷米吉斯馬上使出他專爲巴索斧所創的一套斧術——「馬魯斯鐮刀」。馬魯斯是一種具有複眼的直翅類昆蟲，這種昆蟲一遇敵人便會伸出它的兩只類似鐮刀的爪子防禦，雷米吉斯根據馬魯斯擅長跳躍反爪子的揮動攻擊，創出了這套斧術。此術一招比一招快，一式比一式狠，地虎將軍頓時和那戰士鬥了起來。鬥了幾

招後，雷米吉斯將軍發現那戰士的劍法奇幻無比，一時間竟鬥了個難分難解。

只見劍光閃閃、斧聲壑壑，橘劍使來輕靈迅捷、詭異奇幻，紅斧揮霍大開大闔、石破天驚。一個是黑暗軍下率領紅軍的地虎將軍，一個是來路不明銀光閃閃的超級戰士。

不到片刻兩人已鬥了不下百招。

雷米吉斯久戰不勝，不免心急起來，「馬魯斯鐮刀」已反覆使出了好幾遍，竟未奏效，於是向前砍出了一斧後跳了開來，正在想著要如何解決眼前敵人時，只聽那戰士道：

「原來所謂的雷米吉斯武術三絕之一的『馬魯斯鐮刀』也不過如此，真令我失望！」

原來雷米吉斯將軍自負在武術上有著三種驚人的絕技，能夠讓雷米吉斯用上一種的敵人已然不多，而這眼前的銀色戰士竟然嘲笑他的「『馬魯斯鐮刀』也不過如此」，這如何教雷米吉斯不怒。

「可惡！好！教你嚐嚐我的厲害！」

只見雷米吉斯左手舉起，五指握拳，喝道：

「火裂爆炸拳！」

在旁的精靈龐德看到雷米吉斯使出的手式，不禁臉色蒼白，暗自心驚。

「火裂爆炸拳」乃是所有火焰性法術中破壞性最大的咒文，威力比火球術、冰暴風雪、落雷電擊還要強上十倍，不是超一流的法師是施展不出來的，精靈龐德雖然勉強可以施展，那也得口唸咒文、雙手齊施、準備一段時間後才能使出，要像雷米吉斯那樣只用一隻左手就施展出來，單就這一點精靈龐德就做不到。

只見火裂爆炸拳的威力已衝向那名戰士。

那銀色戰士不慌不忙，將左手所持的盾牌提了起來，一陣劇烈的爆炸聲響了起來，冒出無數濃煙。

原以為已解決了那名戰士。但濃煙散去後，銀色戰士竟毫髮無傷！所擊出的火裂爆炸拳全被那盾擋住了。

那是什麼盾？竟然能抵擋雷米吉斯的火裂爆炸拳。能夠耐住這麼大爆炸威力的盾實在很少，世上恐怕不超過三面。

雷米吉斯現在才仔細地觀察那面盾牌。盾上刻著一個S字形，盾的邊緣畫有幾片花紋。

難道是傳說中的蘭斯洛銀盾？

世上的防禦性武器很多，但算的上上品貨的卻不多見，蘭斯洛銀盾乃是具有魔法保護的一面銀盾，可以抵擋住任何法術攻擊、任何刀劍砍擊，有的咒文甚至可以反彈回去，使施者自食惡果。即使是龍咬劍、巴索斧這般銳利的武器也無法傷它一絲一毫。

此人竟同時擁有最佳攻擊武器及最強防禦武器，他到底是誰？他的盔甲，銀光閃閃，看來也不是什麼次等貨。如果能打敗他，就能同時擁有兩大超級武器。

「好！看你能否接得住我最強的招式——『虎星奪殺』！」

說罷立刻腳踏虎星方位，配合「馬魯斯鐮刀」，左手同時使出火裂爆炸拳。加克虎星是克拉奇大陸在夜晚時，天空中十六顆星星聚集而成一頭老虎的形狀所命名的，雷米吉斯夜觀星象，根據虎星的位置，又想出這套移星換步的靈巧步伐，攻擊時除了可以增加攻擊的速度外，防禦的時候還能讓敵人捉摸不透，不知下一步的動作是如何。

而「虎星奪殺」乃是將雷米吉斯三門功夫融成一體，此門功夫雷米吉斯生平只用過三次，第一次砍了吉斯山寨主的首級，第二次取出波心湖卡帕耳龍王的心臟，只有在第三次與人傑將軍卡恩伯特在私下切磋武功時輸了一招。

說時遲那時快，雷米吉斯將軍已發動攻勢，和那名戰士再度鬥了起來。

那戰士既要抵擋雷米吉斯將軍的「馬魯斯鐮刀」紅斧招數，又要提防雷米吉斯將軍左手隨時可能發出的火裂爆炸拳，再加上雷米吉斯將軍腳踏虎星方位，步法奇幻迅捷、身影快速，頓時已被擊得左支右絀，危險之至。

雷米吉斯將軍一看敵人有隙可乘，左手揮出火裂爆炸拳，藉著那戰士正忙著用蘭斯洛銀盾抵擋攻擊時，右手紅斧立刻脫手飛出，對準角度斧刃擊向那戰士的頭部。

此擊乃雷米吉斯運用全身力量使出，光憑襲來的風速氣流就感到十分強勁，若被

擊中恐怕整個頭顱都會被砍下來，那戰士左手正抵擋那火裂爆炸拳，抬頭一望時只見紅斧已飛至面前，要抵擋已來不及了。電光火時之間，急忙將頭一偏，也不知能否避開紅斧的攻擊，但若非如此，恐怕立刻命喪當場。

平時雙方戰鬥所用的武器絕不離手，因爲一離手就沒有可用武器，空手對敵雖然可以減輕重量，但無強力的武器攻擊力則會大大的減低。雷米吉斯的這一擊大出人意料之外，事先毫無跡向可尋，如果知道手中紅斧會飛出擊向敵人，那戰士就可提早注意小心，雷米吉斯這一招的確能使敵人吃上大虧。

只見紅斧擦過那戰士右方，但強力的衝擊已將戰士的頭盔撞了開來。

頭盔飛出後，立刻看出那戰士的面目。

臉色黝黑、金黃秀髮、一雙明亮的大眼睛，那名戰士竟是一名少女，看來不過十六七歲的光景，没想到那超級戰士竟是這嬌滴滴的少女。

「什麼？你是女的！」

「是女的又怎麼樣？叫你看看奇幻王國第一戰士的厲害！」

此時那擊出的紅斧已回到雷米吉斯手中，紅斧是雷米吉斯以特定的角度所發出，類似迴力鏢的原理，能夠擊出後再飛回來。

說罷那少女已舉起橘劍刺了過去，兩人再度交手，奇怪的是那少女的速度竟提高了許多，難道剛才她未施出全力？

雷米吉斯的紅斧武術原本精妙，但那少女剛才已見識了「馬魯斯鎌刀」的攻法，將攻勢摸透了五成，雷米吉斯此時竟施展不出。

那少女此時已將剛才所施出的力量由六成提昇至十成，要不是忌憚雷米吉斯的火裂爆炸拳，許多招數不敢使出，否則此時早已取了雷米吉斯的狗命。

數招之後雷米吉斯發現那少女一直注視著雷米吉斯的左手，知道她在提防自己的火裂爆炸拳，於是攻其短處，不斷使出火裂爆炸拳。但火裂爆炸拳所耗的法力極大，長久下去畢竟不是辦法。

雷米吉斯將軍腦中精光一閃，左手擊出火裂爆炸拳後，趁少女忙著以銀盾抵擋時往奇幻女王尼可蒂絲那一衝。轉眼間衆人還會意不過來，女王已被他抓住。

「住手！」

「你這個卑鄙無恥的畜牲！」少女氣憤地叫著！

只聽雷米吉斯哈哈大笑：「廢話少說！現在女王在我手中，諒你們也不敢亂來！」

那少女叫道：「你想怎樣？」

「哈哈！別緊張！嗯……先丟掉你手上的武器！快！」

少女猶豫了一下，把龍咬劍和蘭斯洛銀盾丟在地上。

女王急急地道：「瑪莎妹子！他不會談和的！」

此時衆人才知道那少女名叫瑪莎。

話没說完，雷米吉斯已將軒轅紅斧靠在女王頸上。

「少廢話！」

少女怒道：「我皇姊若是有什麼傷亡，你休想活在這世上！」

望著少女那雙幾乎要噴出火的怒眼，雷米吉斯不禁有些膽寒，但想到女王在他的手中，投鼠忌器，他們一定不敢亂來的。

少女心中正盤算如何營救女王的計策，看到那矮肥的精靈已坐了起來，雙眼緊閉，似乎在施什麼法術，也許他會有什麼辦法。

爲了不讓雷米吉斯發覺，於是道：「喂！你究竟想怎麼樣？我已經丟掉武器了，還不放了我大姊！」

「這個嘛……我看……」

雷米吉斯正在想怎樣弄死那少女，徒然間只聽背後嗤的一聲，精靈龐德的死亡熱線透背而入，已將雷米吉斯的左胸穿了過去。

少女也不閒著，趁著這一擊立刻狂奔而去，使出全身氣力，朝雷米吉斯身上一撞，雷米吉斯一時被她撞出七、八丈之外。

原來精靈龐德因女王的治療術，氣力已恢復了近五成，見名叫瑪莎的少女與雷米吉斯打鬥，穩操勝算，不料雷米吉斯竟抓住女王，而衆人之中只有他離女王身邊最近，只好再拚命集中全身法力，使出一擊必殺的死亡熱線。要知道使用此法耗費法力極大，精靈龐德現在又不是處於精力飽滿的狀態，再使用此法對身體可能會造成極大的損傷。但唯有如此才可能將雷米吉斯將軍解決

掉，否則整個奇幻王國若再陷入黑暗軍的魔爪之中，抗魔的大業就難上加難，因此精靈龐德只好不顧身上的傷，奮力一擊！

只見雷米吉斯被撞出去之後，摔在地上，掙扎的幾下，竟又站了起來。

衆人不禁大驚，雷米吉斯心臟已毀，怎麼可能再站起來，但事實就在眼前，難道雷米吉斯是不死之身？

雷米吉斯喘了幾口氣後，臉色蒼白、全身發抖，看來眞是受了重傷，但似乎還不到死的地步。

「別……別以爲這樣子……就…就能殺得了我……」說完之後只見他左手一揮。

「碰」的一聲，一陣濃霧立刻散了開來。

待霧散去，雷米吉斯將軍早已消失不見，甚至連他所率領的地虎軍團士兵也逃逸去了。

此時，四周顯得極爲寂靜。

精靈龐德再也忍受不住，喉頭一甜，一口鮮血吐了出來，眼前一黑，昏了過去。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

也不知過了多久，精靈龐德才慢慢醒轉，睜開眼來。只見一名士兵看到他醒了過來，連忙奔了出去。

過了一會兒，尼可蒂絲女王連同珍妮芙一起來到精靈龐德所躺的木床旁。

「你終於轉醒了！幸好我國的治療泉水還算有效，眞感謝你在危險的時候救了我。」

「不，那不算什麼。」

珍妮芙道：「你已昏迷了三天了，還是女王每日使用恢復術和那鏡盾湖神奇的湖水治療你，看樣子你受的內傷實在不輕，女王原本估計你在一日半內就能轉醒過來呢！」

「對了！歐斯華和吉爾斯呢？」

女王笑道：「不用擔心！歐斯華的石化術已被珍妮芙解開，現在正和我國的士兵切磋刀術，吉爾斯所中的毒性我只能中和，使它暫不發作，不過我已派我的小妹子——就是你見過的那金髮少女——送他去我舅舅薩弗依爵士那治療，相信很快就會回來了。」

「那個超級戰士？」

「是的，她是我的乾妹妹。瑪莎可是我奇幻王國劍術最強的戰士，要不是當日我派她去外地辦點事，黑暗軍也不會這麼囂張地攻打奇幻國，不過幸好她急時趕了回來。」

爲了不打擾精靈龐德休息，談話暫時停止。

經過這場戰役，黑暗軍吃了大虧，暫時不敢再騷擾梵達希國了。

而十天後，吉爾斯也神氣活現的回來了。

由於受了女王的熱情招待，四人已住了一個多月。在這些日子中，女王與珍妮芙共同研究那本神術寶典，再加上精靈龐德的翻譯，珍妮芙已能領悟書中的三、四成文字了。

而吉爾斯、歐斯華和女戰士瑪莎三人共同研究武藝，使得三人的武術均大有進步。

在治療吉爾斯毒素的同時，薩弗依爵士並透露出打敗黑暗魔神的方法，那是他從古老的經書上所查到的，卻是一首怪詩。

擺動冷豔的身軀，惹火上身。
七情六慾隨著舞姿而燃燒，
劈開似月光的火樹銀花，
沾滿了五顏與六色，
不安只貼在不平的背脊上。
燃燒的火龍
鑽進了天真似的吉娃娃，
怨恨的靈魂啊！
或許只有黃金般的生命才能得到滿足吧！

薩弗依爵士無法參悟這首詩的含意，希望吉爾斯將此詩帶回梵達希王國後，有人能解開此詩。他並指引吉爾斯可以去找南方赫邱里山上的占卜大師克麗絲蒂婆婆。

克麗絲蒂婆婆是一位占卜的奇人，任何事情只要經過她占卜一定能得到解答。四人決定往南方出發，找尋克麗絲蒂婆婆，解開這謎一般的怪詩。

在臨走之前，尼可蒂絲女王爲了答謝精靈龐德的救命之恩，送了他一根法杖。

精靈龐德在欣賞這根杖時，不僅皺了皺眉頭，因爲這根魔法杖雖然長度不會太長，但樣子實在太難看，尤其是頂端有一條青蛇盤繞其上，蛇首恐佈異常，乍看之下令人感到十分噁心。但這是女王的一番心意，何況女王所送的東西一定有其過人之處，精靈龐德也不好意思拒絕。

四人離去時，梵達希王國的人民都和他們握手道別，而女戰士瑪莎望著四人的背影，心中卻有著不知名的憂傷，一絲絲奇怪的感傷纏繞著她，使她有些迷惘。

四人在離開梵達希王國後，又踏上了新的旅程。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

赫邱里山位於南方拉斯坎山脈，要到達赫邱里山必須先經過岡達河，再穿越遠冬森林，傳說遠冬森林裡時常有半獸人出沒。

半獸人被認為是野蠻的生物，相當殘暴，甚至聽說以食甲蟲為樂。而且半獸人身強體壯，連號稱世上戰鬥力最強的矮人族戰士也不願輕易招惹。

據說半獸人對魔法與毒有很強的抵抗力，並可在黑暗中視物，普通的法術對牠們沒有什麼效用，而半獸人並非是由野獸與人所生下的混血兒，而是在行動時，像人走動一樣的一種獸類，因而得到「半獸人」的名字。

半獸人對環境的適應能力相當強，而他們也不會輕易招惹別的種族，平時只在自已的區域內活動。

四人在出發後的第十天，已來到了岡達河岸。

由於到了岡達河岸時已近傍晚，四人便住在當地的一個小村莊裡，當地的村民相當熱情，聽說四人救出了歐布拉國王及打退了雷米吉斯將軍的事蹟後，更為崇拜，當天晚上全村舉行歡迎晚會。

在晚會中，珍妮芙問起當地的村長，遠冬森林與赫邱里山的情形。

村長一聽說四個年輕人想闖過半獸人的區域，不禁搖了搖頭，然後對珍妮芙說出了半獸人的兇猛與殘暴，並不斷勸珍妮芙等人放棄這個念頭，但由於四人意志堅決，村長也只好嘆了口氣。

村長對珍妮芙道：「既然你執意要去送死，我也沒什麼話好說了，但念在你們是正義之士，我立刻命村民去抓甲蟲，希望對你們有幫助！」

隔日清晨，村民已抓了兩大袋的甲蟲，四人在感謝全村之後，乘著一艘小船渡過了岡達河。

下了岸之後，四人開始警戒，因為已到了半獸人的區域。

在走了一個多小時後，並未碰到什麼半獸人的跡象，再往前走，在遠方聽到了一陣打鬥聲，四人連忙躲了起來。

接著一名受傷的老半獸人跑了過來。

四人還是第一次看到這半獸人種族，身體像人，卻全身長著長毛，而頭像獅首，手中拿了一根狼牙棒。

這名老半獸人跑著跑著，一不小心摔倒在地，狼牙棒脫手飛出。

歐斯華這才發現他的左臂上插了一根木箭。

歐斯華覺得奇怪，據昨晚村長告訴他們，半獸人最擅長用的武器是狼牙棒，即使刀劍也很少使用，而又沒有人敢去招惹半獸人，為什麼會有人中箭呢？

歐斯華正在思考時，前方又出現了三名半獸人。

其中一個高大的半獸人吼叫了幾聲，似乎在罵那老半獸人，那老半獸人想要逃走，但受傷不輕，趴在地上一直喘氣。

三個半獸人拿起狼牙棒，一步一步接近老半獸人，並發出聳人的狂笑，只聽老半獸人不斷在哀嚎著。

左邊一名較矮的半獸人馬上一棒打中老半獸人的腳上，頓時老半獸人慘叫一聲，皮開肉綻，在那一擊中，歐斯華似乎聽到一聲斷骨之聲。

歐斯華心中一熱，雖然半獸人是多麼兇惡，但三個同族人竟欺負一個年老的半獸人，這是誰也看不過去的！

歐斯華馬上拔出身上配刀，衝了出去。

三名半獸人突然看到一名人類，不禁呆了一呆，那身材高大的半獸人反應較快，拿起狼牙棒一擋，將歐斯華的黑刀架住了。

吉爾斯見歐斯華衝了出去，隨手射出了兩支短劍，射中了那名較矮的半獸人雙眼，只見那半獸人雙眼一瞎，一時看不清四周，不免大聲狂叫了起來。

精靈龐德使出火焰咒文，想燒向另一名半獸人，而那名半獸人一看到火，立即嚇得往南邊逃了。

精靈龐德見那名逃走的半獸人不再回頭，連忙叫珍妮芙一起過去看看老半獸人的傷勢。

歐斯華經過幾次的大戰後，刀術上的造詣已不算太

差了，但和那高大的半獸人對打時，卻感到十分吃力。

半獸人的力氣出乎意料的大，歐斯華要不斷閃躲，以防那插滿尖刺的狼牙棒，若被打中的話可不是鬧著玩的。

吉爾斯很快地料理了另一個半獸人，看到歐斯華一時無法致勝，就過來幫忙，過沒多久，也把這高大的半獸人料理了。

兩人來到珍妮芙身邊，只見珍妮芙將老半獸人手臂上的箭拔了出來，唸起治療咒文，血也止住了，腿上的傷口並不很大，珍妮芙將之包紮了起來，但左腳斷骨的地方無法立刻治癒，只好先把斷骨之處暫時先銜接起來。

在簡單的治療後，老半獸人看著四個外人，不知要說什麼。

歐斯華和他說了半天話，一句也聽不懂，這半獸人有自己所創的語言，歐斯華無法與之溝通。

吉爾斯由於經歷較豐富，想了一下。遠冬森林東邊隔著一片草原就是矮人族的天下，用矮人族的語言或許能夠溝通，吉爾斯曾經學過矮人族的語言，於是便對著那老半獸人發出一陣很奇怪的叫聲。

那半獸人一聽到這種叫聲，馬上也叫了起來，看樣子這老半獸人聽得懂矮人族的語言。

在交談了約五、六分鐘後，吉爾斯才對三人解釋。

原來半獸人現在正發生內亂，本來半獸人在這遠冬森林中平安的生活了幾百年，但最近一個名叫索達的年輕半獸人鼓吹居民要走出外地，征服別的國家，將現在貧困的生活改善，而酋長烏那卻主張平靜的生活，於是形成了兩個派系，居民也紛紛加入這兩派系中。

要命的是大祭司哈力竟支持改革派，於是兩派就開始仇視對方。

三天前大祭司哈力出其不意地發動一次叛變，將烏那酋長趕進深山中，剛才那三個半獸人就是改革派的，現在烏那酋長的局勢非常危急，這老半獸人要求吉爾斯去見酋長，或許能挽救半獸人的危機。

吉爾斯簡略的說明之後，那老半獸人眼光急切的注視著四人。

「看來，那改革派不是什麼好東西，三個年輕人毫不猶豫的想殺死一個無力反抗的老人，我想我們應該幫助烏那酋長才是，你們覺得如何？」吉爾斯道。

珍妮芙點了點頭，歐斯華也附和的說：「不錯，我也同意。」

精靈龐德想了一想，道：「雖然我們此次來的目的是要找克麗絲蒂婆婆，但半獸人有難，也不能袖手旁觀！」

吉爾斯道：「我也這麼認為，既然大家的意見一致，那這事我們是管定了！」

說罷再和那半獸人說了幾句話，老半獸人高興地叫了起來，心存感激地望著四人，而他的叫聲聽在歐斯華耳中倒像是猴子在叫。

在老半獸人的帶領下，經過了許多森林小徑，來到了烏那酋長的面前。

珍妮芙將那兩大袋甲蟲送給了烏那酋長。

老半獸人又說明四人的來意後，烏那酋長非常高興，道：「謝謝你們救了倉馬。」

沒想到烏那酋長竟會講人類的語言，而那老半獸人原來叫作倉馬。

「倉馬本想偷偷進入改革派的內部查探消息，不料卻被發現，還好你們及時相救。唉！目前大半數居民都支持索達這一邊，主要是大祭司哈力從中挑撥，加上村民的無知，才會落到今日的下場，半獸人好不容易平平靜靜地生活了幾百年，生活雖然不算太好，但食足民樂，倘若被改革派統治，恐怕向外拓展、攻打別國那不知要死多少人。」

酋長續道，「也不知哈力為什麼突然會幫助索達？索達本來是我們半獸人年輕一代中屬一屬二的勇士，也難怪居民會擁護他，如今到了這個地步，我也無力挽救，但看到你們四個年輕人敢深闖險地的勇氣，使我又想起年輕時代的我了。在你們的眼中，我似乎看到了希望的火焰。」

「倉馬剛對我說了一些目前的形勢，現在大祭司哈力和索達正盤踞在東邊的祭典廣場附近，很可能霸佔了我住的烏那酋長屋，烏那酋長屋是歷代烏那酋長相傳的房子，屋頂有三根木棒交叉擺著，你們很容易就能辨認。現在我派我的部下十名勇士跟隨著你們，請務必將大祭司哈力與反叛首領索達捉住，最好不要濫殺居民，畢

竟那都是我的子民，請小心！」

待烏那酋長說完後，十名半獸人來到四人面前，倉馬忽然向烏那酋長叫了幾聲，看樣子他也想去。

「可是你的傷……」

倉馬又叫了幾聲，烏那酋長禁不住他的要求，只好答應了。於是一行人在略作準備後就出發了。

經由半獸人的指引，已經來到祭典廣場附近，只見到幾個半獸人正在巡邏，沒有發現大祭司哈力，倉馬對吉爾斯道：

「先捉幾個半獸人問問看哈力與索達在那裡。」

於是趁一隊巡邏組不注意時，珍妮芙和精靈龐德使出束縛術及催眠術，俘擄了五個半獸人。經由他們口中得知，哈力和索達果然占據了烏那酋長的木屋，並且今晚就在祭典廣場召集衆人，可能會宣佈什麼事情。

大伙商量的結果，決定還是先去烏那酋長屋找索達和哈力，於是將五名半獸人擊昏後，悄悄地接近了烏那酋長木屋。

雖然已經夠小心了，但人數衆多，還是被發現了，只見巡邏隊的三名半獸人指著衆人亂叫一番。

雖然不懂他們在講什麼，但是肯定一場打鬥是避免不了的了，於是在十五比三的情況下，很快就大獲全勝。

大伙連忙衝入烏那酋長木屋，只見一名身穿祭司法袍的綠色精靈和幾個矮人正在開會，講話的正是那綠色精靈：

「只要我們抓住了烏那酋長，那半獸人的領域就能掌握了，相信屆時在貴國的協助下，必能完成大舉……誰？」

擁有一雙大耳朶，碧眼綠膚，身材細長比一般人類略矮，大祭司——哈力，沒想到竟是一名精靈。但和龐德長得不太一樣，精靈龐德身材矮肥短胖，他卻是瘦長細高，大概是安德烈法師養育精靈方法不太正確的關係吧！

堂堂半獸人大祭司竟然勾結矮人族？

哈力一看屋外突然闖進了幾名人類和半獸人，而這幾名人類的臉竟十分熟悉，倏然想起這些正是上級曾貼出海報、四處要通緝的人，馬上指著歐斯華等人對那些矮人叫道：

「朋友！他們就是目前阻礙我們大業的敵人！」

說罷雙方不由分說地打了起來。

歐斯華和吉爾斯兩人共同對付索達，其餘的半獸人和矮人展開一場混戰。精靈龐德和哈力兩名精靈魔法師也開始互相鬥法。

不愧是半獸人第一勇士，索達揮起狼牙棒虎虎生風、威武有力，縱然以二敵一也不處下風，最麻煩的是屋角有一個矮人不斷地在放箭，擾亂衆人。

精靈龐德已喚起火焰系法術，珍妮芙正想過來支援，只聽龐德道：

「珍妮芙！別過來！我要一個人對付他！」

說罷一團火焰已飛向那大祭司哈力。

只聽大祭司哈力笑道：「火焰系咒文是一切法術最基礎的功夫，還敢拿出來獻醜？」

哈力左手輕輕一揮，吹來的微風已將精靈龐德的火焰撲滅了。

「好傢伙！」

精靈龐德雙掌擊出，火焰頓時大了起來，微風此時已無法再撲滅火焰了，哈力從容不迫地舉起右手，同樣地也使出了火焰咒文。

雙方所擊出的火焰一時撞在空中，未分勝負。

哈力尖笑了幾聲，突然收起了火焰，喊道：「米爾·印梅吉！」

只見龐德的火焰立刻擊向哈力，眼見哈力快被火焰燒到時，哈力竟分裂成四個哈力，那火焰穿透了其中一名哈力上身，卻無造成任何傷害。

「閃爍幻身術！」

精靈龐德一看不大對勁，連續又揮出了數個火球轟炸哈力，但只見數個哈力愈分愈多，四變八、八化十六，轉眼間已將龐德團團圍住。

眼前這麼多的幻影，到底那一個才是眞正實體呢？龐德此時陷入了苦境。只見每個哈力均舉起右手，掌中發出火焰，並朝向精靈龐德丟出，似乎要來個烤肉大餐了。

四處都有火焰襲來，擋也不是辦法，逃也沒地方可逃，怎麼辦？在情急之下，精靈龐德只好縱身一跳，沒想到人矮腿短的龐德竟也能跳那麼高，總算閃過了這一

擊！

但是哈力卻哈哈大笑：

「我就知道你只有這條路能走，看你能再躲過我這一招嗎？」

說罷舉起左手揮出火焰擊向精靈龐德，此時精靈龐德身在半空中，已無從借力閃躲！

只聽「轟」的一聲，龐德右後方的火焰擊中了龐德，頓時龐德全身著火。

在旁的珍妮芙連忙喚起抗火咒文，暫時將龐德身上的火焰撲滅了，而龐德全身的毛髮焦黑捲曲、衣衫襤褸，已是狼狽不堪。

「臭娘們！誰要妳多管閒事？」

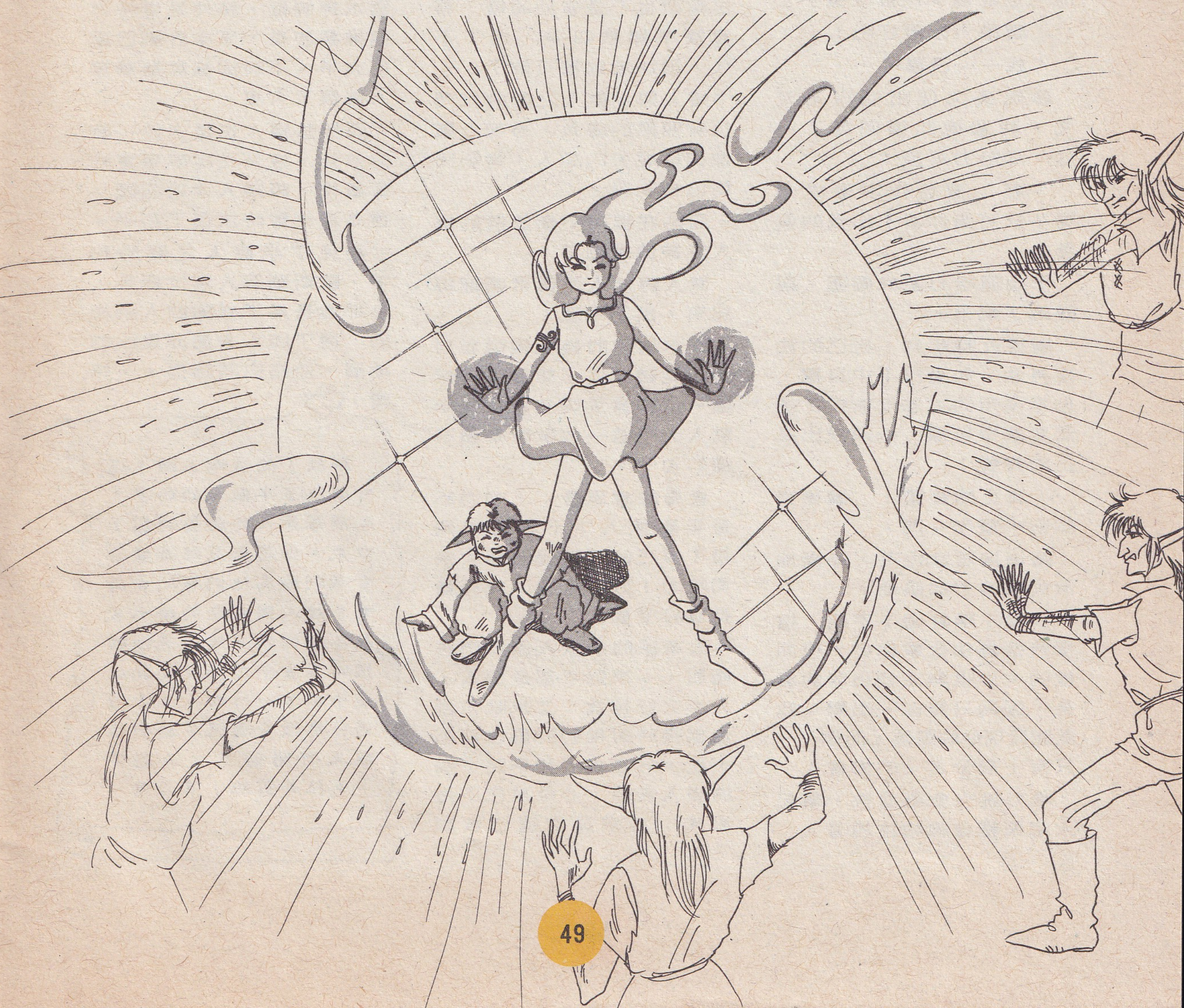
哈力再揮出幾道火焰，企圖將兩人燒死，他卻低估了珍妮芙的實力！

珍妮芙見四處均有火焰襲來，隨即將右手推出，一層光幕圍繞在兩人身旁，築成了一道阻隔火焰的防禦網，將哈力攻擊火焰擋了下來。

「沒想到人類竟能施展這種咒文，我倒是小看妳了，不過，再厚的光幕防護咒文也抵擋不住我的火焰刀，看招！」

哈力說罷雙手成掌，只見手刀一劃，兩片似刀般的火海湧向珍妮芙，那兩片火海酷熱異常，待至珍妮芙前方約三尺之處卻停了下來，再也無法前進半寸。

哈力一望暗暗心驚：「好厲害的防護光幕，看來她已將抗火咒文融入防護光幕中，這年輕的女子不不過十七、八歲，竟已練到這種境地，不早日剷除恐怕有礙大事。」



哈力的陽剛般的火焰刀抖然消失無蹤，既而襲來的乃是陰柔般的寒冰刀。

珍妮芙沒想到這哈力竟然瞬間能將火焰咒文改爲冰雪咒文，還來不及將抗寒咒文加入防護光幕中，哈力的法術已快速擊來，那冰冷般的氣勢已使珍妮芙的嫩臉暗暗生痛，寒冰刀立時將防護光幕切破，寒冰氣流突圍進入，攻向珍妮芙。

龐德看珍妮芙的防護咒文已被攻破，連忙擋在珍妮芙的面前，替她擋了這一擊。頓時龐德好似身處嚴冬雪地，全身幾乎快被凍僵了。

「龐德，你還好吧！」

「我……沒事……」

珍妮芙又使出回復系咒文，將龐德的傷回復了一些。那哈力笑道：

「喔！還想作困獸之鬥嗎？只可惜你看不出我的眞身！」

十幾個哈力圍成圓圈，緩緩跑了起來。

龐德此時想到，自已的法術再強，如果打不中目標，也是沒用的，怎麼辦呢？既然要擊中目標，必須找出眞正的實體！

「眞正的實體！」龐德突然腦中靈光一閃。

龐德抱著珍妮芙，漸漸地消失在哈力的眼前。

「嘿！隱身術！不錯，這樣我是無法攻擊你們，但同樣的，你也無法找出我的眞身，因爲只要你一出擊，我就能發現你的蹤跡，而你……只有十幾分之一的機會！」

哈力說完愈跑愈快，舉起火焰聚精會神的注視著。

突然，一把短劍從背後插進了哈力背部。只見聽見背後傳來龐德的聲音：

「眞正的實體影子會比較深一點的，你太大意了！」

哈力轉身望著龐德，面目猙獰地瞪著龐德，珍妮芙見了有些心寒，不覺後退了幾步。

「好厲害的小子！我……我是偉大的祭司！沒有人能殺得了我，即使是你……」說罷哈力撤下一團臭雲，逃走了。

在索達方面，雖然號稱半獸人第一勇士，但歐斯華和吉爾斯也不是省油的燈，畢竟雙拳難敵四手，過了不久，很快地就被打敗了。

矮人與半獸人之間的打鬥也有明顯的勝負，再加上龐德和珍妮芙的加入，轉眼間均已被制服。

而站在屋角不斷放箭的矮人竟被他逃跑了。

衆人將矮人們與索達綑綁起來，出了木屋。

原本索達的幾個親信看到索達竟被制住，想要救出索達，但聽倉馬突然對這些半獸人大吼著一些歐斯華聽不懂的句子。

倉馬的意思是：「咱們都是半獸族人！不許自相殘殺！眞正的罪魁禍首是大祭司哈力！放下武器！免得酋長責打受罰。」

改革派的半獸人原本鬥志極弱，一來對手都是族人，大半交好相識；二來哈力趕走族長時對他們的傷亡理都不理，只在木屋和來路不明的矮人密談，心中早已不是滋味；三來見索達已被制服，這時又被倉馬狂吼一聲，更是無心拚鬥，紛紛投棄狼牙棒。

衆人將戰囚帶至烏那酋長面前。

在烏那酋長嚴厲的目光注視之下，索達只好將哈力反叛的計劃道了出來。

哈力原本就不甘長久只盤據在遠冬森林，於是說服索達，只要能控制半獸族人，就給他烏那酋長的位子，但自知本身勢力不足，於是還勾結矮人國的戰士。

由於矮人國境內半年來已長期缺水，哈力答應替矮人國求神解難，條件是支持索達推翻族長，原本計劃已進行大半，不料卻被歐斯華等人破壞了大事。

而那些矮人也是由於一時的無知，族長在瞭解事實的眞象後，將矮人遣送回國。遠冬森林暫時恢復了和平。

避免了半獸人之間的相爭，歐斯華等人幫忙極大，烏那酋長爲了感謝四人的相助，送了四人去赫邱里山的地圖，並指引其路徑。（待續）

解救了梵達希王國，還有解決了半獸人的紛爭，歐斯華等人終於暫時鬆了口氣，但是克麗絲蒂娑娑會順利地爲他們解開古詩嗎？矮人國長期的缺水又是怎麼回事？連連受挫的黑暗軍會平白無故地就此罷手嗎？一行四人又會遭遇什麼樣命運呢？新的旅程又將開始了。請期待「克拉奇英雄」第五章。

#字遊戲

◉撰文＼林　聰　良

記得唸小學時候，喜歡與同學玩《井字遊戲》，無論桌上、地上、黑板或一張紙，只要畫一個井字圖形，就可開始對弈，費時數十秒就可完成這個簡易的○×遊戲，決定勝負或平手。《井字遊戲》共有九格，先下子的人最多可下五格，後下子的人最多可下四格，是屬於較不公平的遊戲，先下子的人佔優勢，較易獲勝，後下子的人較吃虧，大多採取守勢。我用 BASIC 撰寫了一個《井字遊戲》程式，讓人腦和電腦對弈，您如果喜歡或懷念《井字遊戲》，請來和電腦挑戰較勁。

本程式只適用 EGA 或 VGA 顯示卡，MGA 顯示卡使用者需要修改程式中的某些指令及圖形資料，才可執行。本程式可在 BASICA 、 GWBASIC 或 QUICK BASIC 等 BASIC 下執行，也可將程式編譯成 .EXE 可執行檔，以加快執行速度。

程式簡介如下：

30～160　讀取標題、花邊、雙方持子的圖形資料

170～230　遊戲畫面的設定與繪製

260～450　選擇遊戲等級及決定由誰先下子並畫井字

470～840　您下子並判斷是否您贏

850～3070　電腦下子並判斷是否電腦贏

3080～3140　雙方平手及決定是否繼續遊戲

3150～3680　幾個副程式及資料遊戲所需的圖形資料可以在撰寫程式時將資料數據輸入在 DATA 後面，再使用 READ 方式將圖形資料讀入。

您也可以將圖形資料用 BSAVE 方式儲存成圖形檔，再用 BLOAD 方式讀取使用。在此需特別說明，標題文字「井字遊戲」的彩色圖形資料，是由 SCREEN 2 的黑白圖形資料轉換而來，行號 40 是讀取黑白資料，行號 50 到 70 是轉成彩色需做的修改。如此做是為了減少冗長的資料輸入（彩色需 1032 筆資料，黑白僅需 264 筆資料）及縮短程式空間。

遊戲玩法▶本遊戲是與電腦對弈，不論在直、橫或斜對角三個子先連成一線者，是為贏家。遊戲分成初級和專家級，沒玩過者可選初級練習，玩過者最好選專家級挑戰。

操作方式▶選擇等級時按 1 為初級，按 2 為專家級。

決定由電腦先下子請按 Y，您先下子請按 N。

當由您下子時，請按→←移動閃爍之您所持子圖形至欲下子處，按 Enter 鍵確定。

→鍵移動順序為 0→1→2→3→4→5→6→7→8→0，且遇到已有下子處會自動跳過。

0	1	2
3	4	5
6	7	8

←鍵移動順序為 0→8→7→6→5→4→3→2→1→0。且遇到已有下子處會自動跳過。

```
10 DEFINT A-Y
20 DIM P(8),CPS(8),LC(145),NASC(22),WD(24,3),DYN(7),MAN(433),CPT(433),CCW(65)
  ,CW(257),CW1(257),CW2(257),CW3(257),CW4(257)
30 FOR I=1 TO 4
35 REM 讀取中文字「井字遊戲」黑白圖形資料
40 FOR J=0 TO 65:READ CCW(J):NEXT J
45 REM 將中文字黑白圖形資料轉為彩色
50 CW(0)=CCW(0):CW(1)=CCW(1)
60 FOR J=0 TO 62 STEP 2:CW(2+J*4)=-(CCW(2+J)+1):CW(3+J*4)=-(CCW(3+J)+1)
70 FOR K=2 TO 6 STEP 2:CW(2+K+J*4)=CCW(2+J):CW(3+K+J*4)=CCW(3+J):NEXT K,J
80 FOR J=0 TO 257
90 ON I GOTO 100,110,120,130
100 CW1(J)=CW(J):GOTO 140
110 CW2(J)=CW(J):GOTO 140
120 CW3(J)=CW(J):GOTO 140
130 CW4(J)=CW(J)
140 NEXT J,I
145 REM 讀取花邊圖形資料
150 FOR I=0 TO 145:READ LC(I):NEXT I
155 REM 讀取雙方持子圖形資料
160 FOR I=0 TO 433:READ MAN(I):NEXT I:FOR I=0 TO 433:READ CPT(I):NEXT I
165 REM 遊戲畫面的設定與繪製
170 SCREEN 9,,0,1:KEY OFF:CLS:LINE(0,0)-(639,349),1,BF
180 FOR I=0 TO 3:PUT(I*25,0),LC,PSET:PUT(I*25,325),LC,PSET:NEXT I
190 FOR I=0 TO 20:PUT(115+I*25,0),LC,PSET:PUT(115+I*25,325),LC,PSET:NEXT I
200 FOR I=1 TO 12:PUT(0,I*25),LC,PSET:PUT(75,I*25),LC,PSET:PUT(115,I*25),LC,
    PSET:PUT(615,I*25),LC,PSET:NEXT I
210 LINE(140,25)-(614,324),15,B:LINE(502,25)-(502,324),15:LINE(502,151)-(614,
    151),15:LINE(140,276)-(614,276),15:PUT(33,64),CW1,PSET:PUT(33,127),CW2,
    PSET:PUT(33,190),CW3,PSET:PUT(33,253),CW4,PSET
220 SCREEN 9,,0,0:COLOR 14,1
230 LOCATE 4,65:PRINT "YOUR MARKER":PUT(534,90),MAN,PSET:LOCATE 13,66:PRINT
    "COMPUTER'S":LOCATE 14,68:PRINT "MARKER":PUT(534,216),CPT,PSET:LOCATE 21,
    68:PRINT "LEVEL";
240 RANDOMIZE TIMER
250 FOR I=0 TO 8:P(I)=0:NEXT I
255 REM 選擇遊戲等級
260 LINE(528,308)-(591,321),1,BF
270 LOCATE 21,26:PRINT "PLEASE YOU CHOOSE LEVEL(1 OR 2)";
280 LOCATE 23,26:PRINT "1.BEGINNER     2.EXPERT";
290 KY$=INKEY$
300 IF KY$="1" THEN LV=1:GOTO 330
310 IF KY$="2" THEN LV=2:GOTO 330
320 GOTO 290
330 LINE(141,277)-(501,323),1,BF
340 COLOR 12,1
350 IF LV=1 THEN LOCATE 23,67:PRINT "BEGINNER";
```

```
360 IF LV=2 THEN LOCATE 23,68:PRINT "EXPERT";
365 REM 選定由誰先下子
370 COLOR 14,1
380 LOCATE 22,26:PRINT "DOES COMPUTER MOVE FIRST ? Y/N";
390 KY$=INKEY$
400 IF KY$="Y" OR KY$="y" THEN N1=2:GOTO 430
410 IF KY$="N" OR KY$="n" THEN N1=1:GOTO 430
420 GOTO 390
430 LINE(141,277)-(501,323),1,BF
440 T=0
445 REM 畫井字
450 FOR I=1 TO 2:LINE(235,103+I*48)-(427,103+I*48),15:LINE(235+I*64,103)-(235
    +I*64,247),15:NEXT I
460 ON N1 GOTO 470,850
465 REM 您下子
470 LOCATE 22,29:PRINT "PLEASE YOU PLACE A MARKER";
480 X=0:Y=0
490 IF P(Y*3+X)=0 THEN 520
500 IF X=2 THEN Y=Y+1:X=0:GOTO 490
510 X=X+1:GOTO 490
520 PUT(243+X*64,109+Y*48),MAN,PSET
530 ZST=.3:GOSUB 3240
540 LINE(243+X*64,109+Y*48)-(290+X*64,144+Y*48),1,BF
550 ZST=.2:GOSUB 3240
555 REM 移動您所持子至欲下子處并下子
560 KY$=INKEY$
570 IF KY$="4" THEN 650
580 IF KY$="6" THEN 690
590 IF KY$=CHR$(13) THEN 730
600 IF LEN(KY$)<2 THEN 520
610 KY=ASC(RIGHT$(KY$,1))
620 IF KY=75 THEN 650
630 IF KY=77 THEN 690
640 GOTO 520
650 IF X=0 AND Y=0 THEN X=2:Y=2:GOTO 680
660 IF X=0 THEN Y=Y-1:X=2:GOTO 680
670 X=X-1
680 IF P(Y*3+X)=0 THEN 520 ELSE 650
690 IF X=2 AND Y=2 THEN X=0:Y=0:GOTO 720
700 IF X=2 THEN Y=Y+1:X=0:GOTO 720
710 X=X+1
720 IF P(Y*3+X)=0 THEN 520 ELSE 690
730 P(Y*3+X)=1:T=T+1
740 PUT(243+X*64,109+Y*48),MAN,PSET:LINE(141,277)-(501,323),1,BF
745 REM 判斷您在直排或橫排是否連成一線
750 FOR I=0 TO 2
760 IF P(I)=1 AND P(I+3)=1 AND P(I+6)=1 THEN 830
770 IF P(I*3)=1 AND P(I*3+1)=1 AND P(I*3+2)=1 THEN 830
780 NEXT I
785 REM 判斷您在斜對角是否連成一線
790 IF P(0)=1 AND P(4)=1 AND P(8)=1 THEN 830
800 IF P(2)=1 AND P(4)=1 AND P(6)=1 THEN 830
810 IF T=9 THEN 3080
820 GOTO 850
825 REM 您獲勝
830 LOCATE 22,23:PRINT "YOU WIN THIS GAME.";
840 GOTO 3090
845 REM 電腦下子
850 IF LV=1 THEN 900
860 IF N1=1 AND T=1 THEN 1250
870 IF N1=2 AND T=0 THEN 1260
880 IF N1=2 AND T=2 THEN 1310
890 IF N1=1 AND T=3 THEN 1070
895 REM 判斷在直排或橫排電腦是否可連成一線如可則下子於可連成一線處
900 FOR I=0 TO 2
910 IF P(I)=2 AND P(I+3)=2 AND P(I+6)=0 THEN P(I+6)=2:PUT(243+64*I,205),CPT,
    PSET:GOTO 1050
920 IF P(I)=2 AND P(I+3)=0 AND P(I+6)=2 THEN P(I+3)=2:PUT(243+64*I,157),CPT,
    PSET:GOTO 1050
930 IF P(I)=0 AND P(I+3)=2 AND P(I+6)=2 THEN P(I)=2:PUT(243+64*I,109),CPT,
    PSET:GOTO 1050
940 IF P(I*3)=2 AND P(I*3+1)=2 AND P(I*3+2)=0 THEN P(I*3+2)=2:PUT(371,109+
    48*I),CPT,PSET:GOTO 1050
950 IF P(I*3)=2 AND P(I*3+1)=0 AND P(I*3+2)=2 THEN P(I*3+1)=2:PUT(307,109+
    48*I),CPT,PSET:GOTO 1050
960 IF P(I*3)=0 AND P(I*3+1)=2 AND P(I*3+2)=2 THEN P(I*3)=2:PUT(243,109+48*I)
```

```
    ,CPT,PSET:GOTO 1050
970 NEXT I
975 REM 判斷在斜對角電腦是否可連成一線如可則下子於可連成一線處
980 IF P(0)=2 AND P(4)=2 AND P(8)=0 THEN P(8)=2:PUT(371,205),CPT,PSET:GOTO
    1050
990 IF P(0)=2 AND P(4)=0 AND P(8)=2 THEN P(4)=2:PUT(307,157),CPT,PSET:GOTO
    1050
1000 IF P(0)=0 AND P(4)=2 AND P(8)=2 THEN P(0)=2:PUT(243,109),CPT,PSET:GOTO
    1050
1010 IF P(2)=2 AND P(4)=2 AND P(6)=0 THEN P(6)=2:PUT(243,205),CPT,PSET:GOTO
    1050
1020 IF P(2)=2 AND P(4)=0 AND P(6)=2 THEN P(4)=2:PUT(307,157),CPT,PSET:GOTO
    1050
1030 IF P(2)=0 AND P(4)=2 AND P(6)=2 THEN P(2)=2:PUT(371,109),CPT,PSET:GOTO
    1050
1040 GOTO 1070
1045 REM 電腦獲勝
1050 LOCATE 22,20:PRINT "COMPUTER WINS THIS GAME.";
1060 GOTO 3090
1065 REM 判斷在橫排或直排您是否將連成一線如是則電腦下子於阻斷處
1070 FOR I=0 TO 2
1080 IF P(I)=1 AND P(I+3)=1 AND P(I+6)=0 THEN P(I+6)=2:PUT(243+64*I,205),CPT,
    PSET:GOTO 3050
1090 IF P(I)=1 AND P(I+3)=0 AND P(I+6)=1 THEN P(I+3)=2:PUT(243+64*I,157),CPT,
    PSET:GOTO 3050
1100 IF P(I)=0 AND P(I+3)=1 AND P(I+6)=1 THEN P(I)=2:PUT(243+64*I,109),CPT,
    PSET:GOTO 3050
1110 IF P(I*3)=1 AND P(I*3+1)=1 AND P(I*3+2)=0 THEN P(I*3+2)=2:PUT(371,109+
    48*I),CPT,PSET:GOTO 3050
1120 IF P(I*3)=1 AND P(I*3+1)=0 AND P(I*3+2)=1 THEN P(I*3+1)=2:PUT(307,109+
    48*I),CPT,PSET:GOTO 3050
1130 IF P(I*3)=0 AND P(I*3+1)=1 AND P(I*3+2)=1 THEN P(I*3)=2:PUT(243,109+48
    *I),CPT,PSET:GOTO 3050
1140 NEXT I
1145 REM 判斷在斜對角您是否將連成一線如是則電腦下子於阻斷處
1150 IF P(0)=1 AND P(4)=1 AND P(8)=0 THEN P(8)=2:PUT(371,205),CPT,PSET:GOTO
    3050
1160 IF P(0)=1 AND P(4)=0 AND P(8)=1 THEN P(4)=2:PUT(307,157),CPT,PSET:GOTO
    3050
1170 IF P(0)=0 AND P(4)=1 AND P(8)=1 THEN P(0)=2:PUT(243,109),CPT,PSET:GOTO
    3050
1180 IF P(2)=1 AND P(4)=1 AND P(6)=0 THEN P(6)=2:PUT(243,205),CPT,PSET:GOTO
    3050
1190 IF P(2)=1 AND P(4)=0 AND P(6)=1 THEN P(4)=2:PUT(307,157),CPT,PSET:GOTO
    3050
1200 IF P(2)=0 AND P(4)=1 AND P(6)=1 THEN P(2)=2:PUT(371,109),CPT,PSET:GOTO
    3050
1210 IF LV=1 THEN 1240
1220 IF N1=1 AND T=3 THEN 1870
1230 IF N1=2 AND T=4 THEN 2010
1235 REM 電腦經判斷後隨機下子
1240 GOSUB 3290:GOSUB 3320:GOTO 3050
1245 REM 電腦是後下子者時且井字中間未下子，電腦下子於井字中間
1250 IF P(4)=0 THEN P(4)=2:PUT(307,157),CPT,PSET:GOTO 3050
1260 GOSUB 3290
1270 IF N1=1 THEN 1290
1280 IF XC=1 AND YC=1 THEN P(4)=2:PUT(307,157),CPT,PSET:GOTO 3050
1290 IF XC=1 OR YC=1 THEN 1260
1300 GOSUB 3320:GOTO 3050
1305 REM 電腦是先下子者時判斷電腦第二子宜下子處
1310 IF P(0)=2 AND P(1)=1 THEN GOSUB 3350 ELSE 1330
1320 ON N3 GOTO 3190,3160,3170
1330 IF P(0)=2 AND P(3)=1 THEN GOSUB 3350 ELSE 1350
1340 ON N3 GOTO 3190,3180,3210
1350 IF P(2)=2 AND P(1)=1 THEN GOSUB 3350 ELSE 1370
1360 ON N3 GOTO 3190,3220,3230
1370 IF P(2)=2 AND P(5)=1 THEN GOSUB 3350 ELSE 1390
1380 ON N3 GOTO 3190,3150,3180
1390 IF P(6)=2 AND P(7)=1 THEN GOSUB 3350 ELSE 1410
1400 ON N3 GOTO 3190,3150,3160
1410 IF P(6)=2 AND P(3)=1 THEN GOSUB 3350 ELSE 1430
1420 ON N3 GOTO 3190,3200,3230
1430 IF P(8)=2 AND P(7)=1 THEN GOSUB 3350 ELSE 1450
1440 ON N3 GOTO 3190,3210,3220
1450 IF P(8)=2 AND P(5)=1 THEN GOSUB 3350 ELSE 1470
```

```
1460 ON N3 GOTO 3190,3170,3200
1470 IF P(0)=2 AND P(2)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 1490
1480 ON N3 GOTO 3160,3230
1490 IF P(0)=2 AND P(6)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 1510
1500 ON N3 GOTO 3180,3230
1510 IF P(2)=2 AND P(0)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 1530
1520 ON N3 GOTO 3170,3220
1530 IF P(2)=2 AND P(8)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 1550
1540 ON N3 GOTO 3180,3170
1550 IF P(6)=2 AND P(8)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 1570
1560 ON N3 GOTO 3160,3210
1570 IF P(6)=2 AND P(0)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 1590
1580 ON N3 GOTO 3200,3210
1590 IF P(8)=2 AND P(6)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 1610
1600 ON N3 GOTO 3150,3220
1610 IF P(8)=2 AND P(2)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 1630
1620 ON N3 GOTO 3200,3150
1630 IF P(0)=2 AND (P(5)=1 OR P(7)=1) THEN GOSUB 3350 ELSE 1650
1640 ON N3 GOTO 3170,3210,3190
1650 IF P(2)=2 AND (P(3)=1 OR P(7)=1) THEN GOSUB 3350 ELSE 1670
1660 ON N3 GOTO 3150,3230,3190
1670 IF P(6)=2 AND (P(1)=1 OR P(5)=1) THEN GOSUB 3350 ELSE 1690
1680 ON N3 GOTO 3150,3230,3190
1690 IF P(8)=2 AND (P(3)=1 OR P(1)=1) THEN GOSUB 3350 ELSE 1710
1700 ON N3 GOTO 3170,3210,3190
1710 IF (P(0)=2 AND P(8)=1) OR (P(8)=2 AND P(0)=1) THEN GOSUB 3360 ELSE 1730
1720 ON N3 GOTO 3170,3210
1730 IF (P(6)=2 AND P(2)=1) OR (P(2)=2 AND P(6)=1) THEN GOSUB 3360 ELSE 1750
1740 ON N3 GOTO 3150,3230
1750 IF P(0)=2 AND P(4)=1 THEN 3230 ELSE 1760
1760 IF P(2)=2 AND P(4)=1 THEN 3170 ELSE 1770
1770 IF P(6)=2 AND P(4)=1 THEN 3210 ELSE 1780
1780 IF P(8)=2 AND P(4)=1 THEN 3150 ELSE 1790
1790 IF P(4)=2 AND (P(1)=1 OR P(7)=1) THEN GOSUB 3330 ELSE 1810
1800 ON N3 GOTO 3150,3160,3170,3210,3220,3230
1810 IF P(4)=2 AND (P(3)=1 OR P(5)=1) THEN GOSUB 3330 ELSE 1830
1820 ON N3 GOTO 3150,3170,3180,3200,3210,3230
1830 IF P(4)=2 AND P(0)=1 THEN 3230 ELSE 1840
1840 IF P(4)=2 AND P(2)=1 THEN 3170 ELSE 1850
1850 IF P(4)=2 AND P(6)=1 THEN 3210 ELSE 1860
1860 IF P(4)=2 AND P(8)=1 THEN 3150 ELSE GOSUB 3290:GOSUB 3320:GOTO 3050
1865 REM 電腦是後下子者時判斷電腦第二子宜下子處
1870 IF (P(0)=1 AND P(8)=1 AND P(4)=2) OR (P(2)=1 AND P(6)=1 AND P(4)=2) THEN
     GOSUB 3340 ELSE 1890
1880 ON N3 GOTO 3160,3180,3200,3220
1890 IF (P(0)=1 AND P(7)=1 AND P(4)=2) OR (P(0)=1 AND P(5)=1 AND P(4)=2) THEN
     3230 ELSE 1900
1900 IF (P(2)=1 AND P(7)=1 AND P(4)=2) OR (P(2)=1 AND P(3)=1 AND P(4)=2) THEN
     3170 ELSE 1910
1910 IF (P(6)=1 AND P(1)=1 AND P(4)=2) OR (P(6)=1 AND P(5)=1 AND P(4)=2) THEN
     3210 ELSE 1920
1920 IF (P(8)=1 AND P(1)=1 AND P(4)=2) OR (P(8)=1 AND P(3)=1 AND P(4)=2) THEN
     3150 ELSE 1930
1930 IF (P(0)=2 AND P(4)=1 AND P(8)=1) OR (P(8)=2 AND P(4)=1 AND P(0)=1) THEN
     GOSUB 3360 ELSE 1950
1940 ON N3 GOTO 3170,3210
1950 IF (P(2)=2 AND P(4)=1 AND P(6)=1) OR (P(6)=2 AND P(4)=1 AND P(2)=1) THEN
     GOSUB 3360 ELSE 1970
1960 ON N3 GOTO 3150,3230
1970 IF P(1)=1 AND P(4)=2 AND P(3)=1 THEN 3150 ELSE 1980
1980 IF P(1)=1 AND P(4)=2 AND P(5)=1 THEN 3210 ELSE 1990
1990 IF P(7)=1 AND P(4)=2 AND P(3)=1 THEN 3170 ELSE 2000
2000 IF P(7)=1 AND P(4)=2 AND P(5)=1 THEN 3230 ELSE GOSUB 2310:GOSUB 3320:
     GOTO 3050
2005 REM 電腦是先下子者時判斷電腦第三子宜下子處
2010 IF P(0)=2 AND P(1)=1 AND P(4)=2 AND P(8)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2030
2020 ON N3 GOTO 3160,3170
2030 IF P(0)=2 AND P(1)=1 AND P(3)=2 AND P(6)=1 THEN 3190 ELSE 2040
2040 IF P(0)=2 AND P(1)=1 AND P(6)=2 AND P(3)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2060
2050 ON N3 GOTO 3190,3230
2060 IF P(0)=2 AND P(3)=1 AND P(4)=2 AND P(8)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2080
2070 ON N3 GOTO 3180,3210
2080 IF P(0)=2 AND P(3)=1 AND P(1)=2 AND P(2)=1 THEN 3190 ELSE 2090
2090 IF P(0)=2 AND P(3)=1 AND P(2)=2 AND P(1)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2110
2100 ON N3 GOTO 3190,3230
2110 IF P(2)=2 AND P(1)=1 AND P(4)=2 AND P(6)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2130
```

```
2120 ON N3 GOTO 3220,3230
2130 IF P(2)=2 AND P(1)=1 AND P(5)=2 AND P(8)=1 THEN 3190 ELSE 2140
2140 IF P(2)=2 AND P(1)=1 AND P(8)=2 AND P(5)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2160
2150 ON N3 GOTO 3190,3170
2160 IF P(2)=2 AND P(5)=1 AND P(4)=2 AND P(6)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2180
2170 ON N3 GOTO 3150,3180
2180 IF P(2)=2 AND P(5)=1 AND P(1)=2 AND P(0)=1 THEN 3190 ELSE 2190
2190 IF P(2)=2 AND P(5)=1 AND P(0)=2 AND P(1)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2210
2200 ON N3 GOTO 3190,3170
2210 IF P(6)=2 AND P(7)=1 AND P(4)=2 AND P(2)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2230
2220 ON N3 GOTO 3150,3160
2230 IF P(6)=2 AND P(7)=1 AND P(3)=2 AND P(0)=1 THEN 3190 ELSE 2240
2240 IF P(6)=2 AND P(7)=1 AND P(0)=2 AND P(3)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2260
2250 ON N3 GOTO 3190,3210
2260 IF P(6)=2 AND P(3)=1 AND P(4)=2 AND P(2)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2280
2270 ON N3 GOTO 3200,3230
2280 IF P(6)=2 AND P(3)=1 AND P(7)=2 AND P(8)=1 THEN 3190 ELSE 2290
2290 IF P(6)=2 AND P(3)=1 AND P(8)=2 AND P(7)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2310
2300 ON N3 GOTO 3190,3210
2310 IF P(8)=2 AND P(7)=1 AND P(4)=2 AND P(0)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2330
2320 ON N3 GOTO 3220,3210
2330 IF P(8)=2 AND P(7)=1 AND P(5)=2 AND P(2)=1 THEN 3190 ELSE 2340
2340 IF P(8)=2 AND P(7)=1 AND P(2)=2 AND P(5)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2360
2350 ON N3 GOTO 3190,3150
2360 IF P(8)=2 AND P(5)=1 AND P(4)=2 AND P(0)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2380
2370 ON N3 GOTO 3200,3170
2380 IF P(8)=2 AND P(5)=1 AND P(7)=2 AND P(6)=1 THEN 3190 ELSE 2390
2390 IF P(8)=2 AND P(5)=1 AND P(6)=2 AND P(7)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2410
2400 ON N3 GOTO 3190,3150
2410 IF P(0)=2 AND P(5)=1 AND P(2)=2 AND P(1)=1 THEN 3190 ELSE 2420
2420 IF P(0)=2 AND P(7)=1 AND P(6)=2 AND P(3)=1 THEN 3190 ELSE 2430
2430 IF P(2)=2 AND P(3)=1 AND P(0)=2 AND P(1)=1 THEN 3190 ELSE 2440
2440 IF P(2)=2 AND P(7)=1 AND P(8)=2 AND P(5)=1 THEN 3190 ELSE 2450
2450 IF P(6)=2 AND P(5)=1 AND P(8)=2 AND P(7)=1 THEN 3190 ELSE 2460
2460 IF P(6)=2 AND P(1)=1 AND P(0)=2 AND P(3)=1 THEN 3190 ELSE 2470
2470 IF P(8)=2 AND P(3)=1 AND P(6)=2 AND P(7)=1 THEN 3190 ELSE 2480
2480 IF P(8)=2 AND P(1)=1 AND P(2)=2 AND P(5)=1 THEN 3190 ELSE 2490
2490 IF P(0)=2 AND P(8)=1 AND P(2)=2 AND P(1)=1 THEN 3170 ELSE 2500
2500 IF P(0)=2 AND P(8)=1 AND P(6)=2 AND P(3)=1 THEN 3210 ELSE 2510
2510 IF P(2)=2 AND P(6)=1 AND P(0)=2 AND P(1)=1 THEN 3230 ELSE 2520
2520 IF P(2)=2 AND P(6)=1 AND P(8)=2 AND P(5)=1 THEN 3150 ELSE 2530
2530 IF P(6)=2 AND P(2)=1 AND P(8)=2 AND P(7)=1 THEN 3150 ELSE 2540
2540 IF P(6)=2 AND P(2)=1 AND P(0)=2 AND P(3)=1 THEN 3230 ELSE 2550
2550 IF P(8)=2 AND P(0)=1 AND P(6)=2 AND P(7)=1 THEN 3210 ELSE 2560
2560 IF P(8)=2 AND P(0)=1 AND P(2)=2 AND P(5)=1 THEN 3170 ELSE 2570
2570 IF P(4)=2 AND P(1)=1 AND P(0)=2 AND P(8)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2590
2580 ON N3 GOTO 3160,3170
2590 IF P(4)=2 AND P(1)=1 AND P(2)=2 AND P(6)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2610
2600 ON N3 GOTO 3220,3230
2610 IF P(4)=2 AND P(1)=1 AND P(3)=2 AND P(5)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2630
2620 ON N3 GOTO 3150,3170
2630 IF P(4)=2 AND P(1)=1 AND P(5)=2 AND P(3)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2650
2640 ON N3 GOTO 3210,3230
2650 IF P(4)=2 AND P(3)=1 AND P(6)=2 AND P(2)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2670
2660 ON N3 GOTO 3200,3230
2670 IF P(4)=2 AND P(3)=1 AND P(1)=2 AND P(7)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2690
2680 ON N3 GOTO 3150,3210
2690 IF P(4)=2 AND P(3)=1 AND P(7)=2 AND P(1)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2710
2700 ON N3 GOTO 3170,3230
2710 IF P(4)=2 AND P(3)=1 AND P(0)=2 AND P(8)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2730
2720 ON N3 GOTO 3180,3210
2730 IF P(4)=2 AND P(5)=1 AND P(2)=2 AND P(6)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2750
2740 ON N3 GOTO 3150,3180
2750 IF P(4)=2 AND P(5)=1 AND P(8)=2 AND P(0)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2770
2760 ON N3 GOTO 3170,3200
2770 IF P(4)=2 AND P(5)=1 AND P(1)=2 AND P(7)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2790
2780 ON N3 GOTO 3150,3210
2790 IF P(4)=2 AND P(5)=1 AND P(7)=2 AND P(1)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2810
2800 ON N3 GOTO 3170,3230
2810 IF P(4)=2 AND P(7)=1 AND P(8)=2 AND P(0)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2830
2820 ON N3 GOTO 3210,3220
2830 IF P(4)=2 AND P(7)=1 AND P(6)=2 AND P(2)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2850
2840 ON N3 GOTO 3150,3160
2850 IF P(4)=2 AND P(7)=1 AND P(3)=2 AND P(5)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2870
2860 ON N3 GOTO 3150,3170
2870 IF P(4)=2 AND P(7)=1 AND P(5)=2 AND P(3)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2890
```

```
2880 ON N3 GOTO 3210,3230
2890 IF P(4)=2 AND P(0)=1 AND P(8)=2 AND P(7)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2910
2900 ON N3 GOTO 3210,3220
2910 IF P(4)=2 AND P(0)=1 AND P(8)=2 AND P(5)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2930
2920 ON N3 GOTO 3170,3200
2930 IF P(4)=2 AND P(2)=1 AND P(6)=2 AND P(7)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2950
2940 ON N3 GOTO 3150,3160
2950 IF P(4)=2 AND P(2)=1 AND P(6)=2 AND P(3)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2970
2960 ON N3 GOTO 3200,3230
2970 IF P(4)=2 AND P(6)=1 AND P(2)=2 AND P(1)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 2990
2980 ON N3 GOTO 3220,3230
2990 IF P(4)=2 AND P(6)=1 AND P(2)=2 AND P(5)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 3010
3000 ON N3 GOTO 3150,3180
3010 IF P(4)=2 AND P(8)=1 AND P(0)=2 AND P(1)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE 3030
3020 ON N3 GOTO 3160,3170
3030 IF P(4)=2 AND P(8)=1 AND P(0)=2 AND P(3)=1 THEN GOSUB 3360 ELSE GOSUB
     3290:GOSUB 3320:GOTO 3050
3040 ON N3 GOTO 3180,3210
3050 T=T+1
3060 IF T=9 THEN 3080
3070 GOTO 470
3075 REM 雙方平手
3080 LOCATE 22,24:PRINT "BOTH SIDES DRAW.";
3085 REM 決定是否繼續遊戲
3090 PRINT " PLAY AGAIN Y/N ?";
3100 KY$=INKEY$
3110 IF KY$="Y" OR KY$="y" THEN LINE(141,26)-(501,275),1,BF:LINE(141,277)-
     (501,323),1,BF:GOTO 240
3120 IF KY$="N" OR KY$="n" THEN 3140
3130 GOTO 3100
3140 SCREEN 0:CLS:END
3145 REM 電腦下子副程式
3150 P(0)=2:PUT(243,109),CPT,PSET:GOTO 3050
3160 P(3)=2:PUT(243,157),CPT,PSET:GOTO 3050
3170 P(6)=2:PUT(243,205),CPT,PSET:GOTO 3050
3180 P(1)=2:PUT(307,109),CPT,PSET:GOTO 3050
3190 P(4)=2:PUT(307,157),CPT,PSET:GOTO 3050
3200 P(7)=2:PUT(307,205),CPT,PSET:GOTO 3050
3210 P(2)=2:PUT(371,109),CPT,PSET:GOTO 3050
3220 P(5)=2:PUT(371,157),CPT,PSET:GOTO 3050
3230 P(8)=2:PUT(371,205),CPT,PSET:GOTO 3050
3235 REM 延緩程式作業副程式
3240 ZWT=TIMER+ZST
3250 ZNT=TIMER
3260 IF ZWT>86397! AND ZNT<3 THEN ZWT=ZWT-86400!
3270 IF ZNT<ZWT THEN 3250
3280 RETURN
3285 REM 隨機決定電腦欲下子處副程式
3290 XC=INT(RND*3):YC=INT(RND*3)
3300 IF P(YC*3+XC)=1 OR P(YC*3+XC)=2 THEN 3290
3310 RETURN
3315 REM 電腦下子副程式
3320 P(YC*3+XC)=2:PUT(243+64*XC,109+48*YC),CPT,PSET:RETURN
3325 REM 隨機決定電腦欲下子處副程式
3330 N3=INT(RND*6)+1:RETURN
3340 N3=INT(RND*4)+1:RETURN
3350 N3=INT(RND*3)+1:RETURN
3360 N3=INT(RND*2)+1:RETURN
3365 REM 圖形資料
3370 DATA 32,32,0,0,0,0,15360,30,15872,31,15360,30,15360,30,15360,30,15360,
     12318,15360,30750,-225,-769,15360,30,15360,30,15360,30,15360,30,15360,
     30,15360,30
3380 DATA 15360,30,15360,6174,15360,15390,-193,-257,30720,30,30720,30,30720,
     30,-4096,30,-4096,30,-8191,30,-16381,30,-32761,30,14,30,24,30,32,28,0,0
3390 DATA 32,32,0,0,768,192,768,224,768,224,772,12480,-249,-1793,14,31744,30,
     32256,62,32256,28,-32761,-256,-32513,0,-32753,0,15,0,30,768,224,768,224
3400 DATA 768,192,768,6336,768,15552,-193,-257,768,192,768,192,768,192,768,
     192,768,192,768,192,768,192,16128,192,7936,192,3840,128,1792,0,0,0
3410 DATA 32,32,0,0,3584,6,3852,7,3855,-32633,-28921,-32761,-12537,4135,
     -12537,14454,-253,-769,7680,12,7680,12300,7680,-2017,7680,31984,7936,
     31984,7171,24816
3420 DATA -25593,-16157,-8897,-12061,-25337,-18205,-25337,-769,-26361,-32541,
     -26361,-32541,-18169,-32541,-16633,-32573,-6393,-32545,-14585,-32625,
     -15585,-32761
3430 DATA -15810,7,24638,0,16188,-769,7960,-769,3840,-1793,768,-1793,0,0
3440 DATA 32,32,0,0,28672,0,31744,-32753,30976,-16241,32512,12495,32512,
```

```
     14543,30736,15375,30748,15599,-225,14591,31518,6383,-225,16015,30750,
     -385,32542,239
3450 DATA 32542,207,30,31759,-225,31951,-225,30927,28,30735,-32483,-3953,
     -227,-3953,-15587,-8057,-15587,-15225,-199,-31609,-6344,-15353,-4560,
     -7153,-4304,-801
3460 DATA -217,-967,-985,-912,-4089,31936,-15613,15360,2,6144,0,0
3470 DATA 24,24,-1,255,0,0,0,0,-1,1023,-16255,-32509,960,-16255,32510,639,
     16450,-15613,960,-16189,15614,639,16420,-6397,960,-16153,6398,639,16408,
     -253,960,-16129,6398,639,16408,-253
3480 DATA 960,-16129,-1,32767,-257,-129,32766,-257,-32257,17151,32382,32322,
     32322,32382,255,17151,32511,-190,32322,32511,254,9087,-769,-221,16324,
     -769,254,4991,-1793,-237,8136,-1793,254,3967,-3841,-241
3490 DATA 4080,-3841,254,3967,-3841,-241,4080,-3841,254,4991,-1793,-237,8136,
     -1793,254,9087,-769,-221,16324,-769,255,17151,32511,-190,32322,32511,
     -32257,17151,32382,32322,32322,32382,-1,32767,-257,-129,32766
3500 DATA -257,-1,767,16408,-253,960,-16129,-1,767,16408,-253,960,-16129,-1,
     767,16420,-6397,960,-16153,-1,767,16450,-15613,960,-16189,-1,1023,
     -16255,-32509,960,-16255,-1,255,0,0,0,0
3510 DATA 48,36,-1,-1,-1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-1,1984,-1,0,0,0,0,-1985,0,0,
     -1985,0,-769,0,-129,0,0,0,768,-1,128,768,-1,128,-3841,0,-225,0,0,0,3840,
     -1,224,3840,-1,224,-16129,0,-249,0,0,0,16128,-1,248,16128,-1,248,255,0
3520 DATA -255,0,0,0,-256,-1,254,-256,-1,254,254,0,-256,0,0,0,-255,-1,255,
     -255,-1,255,252,0,32512,0,0,0,-253,-1,-32513,-253,-1,-32513,248,0,16128,
     0,0,0,-249,-1,-16129,-249,-1
3530 DATA -16129,240,0,7936,0,0,0,-241,-1,-7937,-241,-1,-7937,224,0,3840,0,
     0,0,-4065,-385,-4081,-225,-1,-3841,4064,384,4080,3840,384,240,-16353,
     -2017,-4093,-225,-1,-3841,16320,2016,2044,16128,2016,252,-32705,-4081,
     -2047,-193,-1,-1793
3540 DATA 30912,4080,1822,30720,4080,30,63,-8185,-2048,-1985,-1,-2017,30592,
     3696,1006,28672,3696,14,127,-8185,-1024,-2177,-385,-785,30592,3696,1006,
     28672,3696,14,127,-8185,-1024,-2177,-385,-785,30592
3550 DATA 3696,1006,28672,3696,14,127,-8185,-1024,-2177,-385,-785,30848,4080,
     798,30720,4080,30,127,-8185,-1024,-1921,-1,-993,16256,2016,1020,16128,
     2016,252,-32641,-4081,-1023,-129,-1,-769,3968,384,1008,3840
3560 DATA 384,240,-16257,-2017,-1021,-129,-1,-769,128,0,768,0,0,0,-3969,-385,
     -1009,-129,-1,-769,192,0,1792,0,0,0,-193,-1,-1793,-193,-1,-1793,192
3570 DATA 0,1792,0,0,0,-193,-1,-1793,-193,-1,-1793,224,0,3840,14336,0,28,
     -225,-1,-3841,-225,-1,-3841,224,0,3840,7168,0,56,-225,-1,-3841,-225,-1,
     -3841,240,0,7936,3840,0,240,-241,-1,-7937,-241,-1,-7937,248,0,16128,1792
3580 DATA 4080,224,-249,-1,-16129,-249,-1,-16129,252,0,32512,768,-1,192,-253,
     -1,-32513,-253,-1,-32513,254,0,-256,0,-1,0,-255,-1,255,-255,-1,255,255,
     0,-255,0,-4081,0,-256,-1,254,-256,-1,254,-16129,0,-249,0,0,0,16128,-1,
     248,16128,-1,248,-3841
3590 DATA 0,-225,0,0,0,3840,-1,224,3840,-1,224,-769,0,-129,0,0,0,768,-1,128,
     768,-1,128,-1,1984,-1,0,0,0,0,-1985,0,0,-1985,0,-1,-1,-1,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0,-1,-1,-1,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3600 DATA 48,36,-1,-1,-1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-1,-1,-1,-249,-1,-7937,-249,-1,
     -7937,-249,-1,-7937,-1,-1,-1,-241,-1,-3841,8,0,4096,8,0,4096,-1,-1,-1,
     -241,-1,-3841,8,0,4096,8,0,4096,-1,-1,-1,-241,-1,-3841,8,0,4096,8,0,
     4096,-1,-1,-1,-241
3610 DATA -1,-3841,16136,-1,4348,16136,-1,4348,-16129,0,-253,-241,-1,-3841,
     32520,-1,4350,32520,-1,4350,-16129,0,-253,-241,-1,-3841,32520,-1,4350,
     32520,-1,4350,-16129,0,-253,-241,-1,-3841,32520,-1,4350,32520,-1,4350,
     -16129,0,-253
3620 DATA -241,-1,-3841,32520,-1,4350,32520,-1,4350,-16129,0,-253,-241,-1,
     -3841,32520,-1,4350,32520,-1,4350,-16129,0,-253,-241,-1,-3841,32520,-1,
     4350,32520,-1,4350,-16129,0,-253,-241,-1,-3841,32520,-1,4350,32520,-1
3630 DATA 4350,-16129,0,-253,-241,-1,-3841,32520,-1,4350,32520,-1,4350,
     -16129,0,-253,-241,-1,-3841,32520,-1,4350,32520,-1,4350,-16129,0,-253,
     -241,-1,-3841,32520,-1,4350,32520,-1,4350,-16129,0
3640 DATA -253,-241,-1,-3841,32520,-1,4350,32520,-1,4350,-16129,0,-253,-241,
     -1,-3841,32520,-1,4350,32520,-1,4350,-16129,0,-253,-241,-1,-3841,32520,
     -1,4350,32520,-1,4350,-16129,0,-253,-241,-1,-3841,32520,-1,4350,32520,-1
3650 DATA 4350,-1,-1,-1,-241,-1,-3841,16136,-1,4348,16136,-1,4348,-1,-1,-1,
     -241,-1,-3841,8,0,4096,8,0,4096,-1,-1,-1,-241,-1,-3841,8,-8185,4096,8,
     -8185,4096,-1,-1,-1,-241,-1,-3841,16136,-1,4348,16136,-1
3660 DATA 4348,-1,-1,-1,-249,-1,-7937,-249,-1,-7937,-249,-1,-7937,-1,-1,-1,
     9216,18834,36,16128,-1,252,16128,-1,252,-1,-1,-1,9216,18834,116,16128,
     -1,252,16128,-1,252,-1,-1,-1,9216,18834
3670 DATA 36,16128,-1,252,16128,-1,252,-1,-1,-1,16128,-1,252,16128,-1,252,
     16128,-1,252,-1,-1,-1,1792,-1,224,1792,-1,224,1792,-1,224,-1,-1,-1,0,
     -1,0,0,-1,0,0,-1,0,-1,0,-1,256,0
3680 DATA 128,256,-1,128,256,-1,128,-257,0,-129,512,0,64,768,-1,192,768,-1,
     192,-1,-1,-1,3840,-1,240,3840,-1,240,3840,-1,240,-1,-1,-1,3840,-1,240,
     3840,-1,240,3840,-1,240,-1,-1,-1,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```



本刊所載之全部編輯內容爲版權所有，非經本刊同意不得做任何
形式之轉載或複製，各商標及圖形所有權歸其註册公司所有。